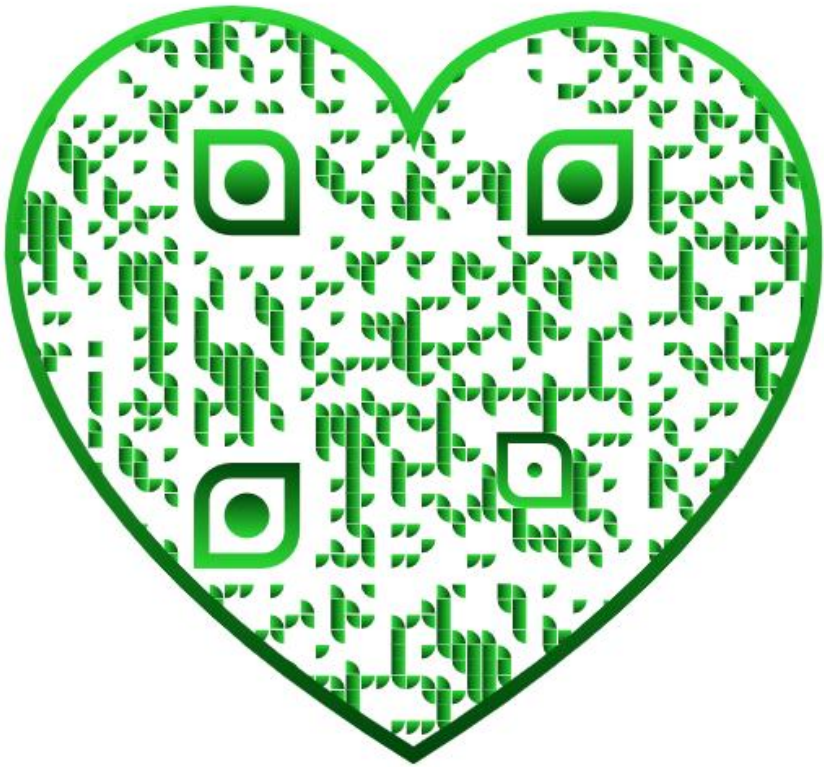
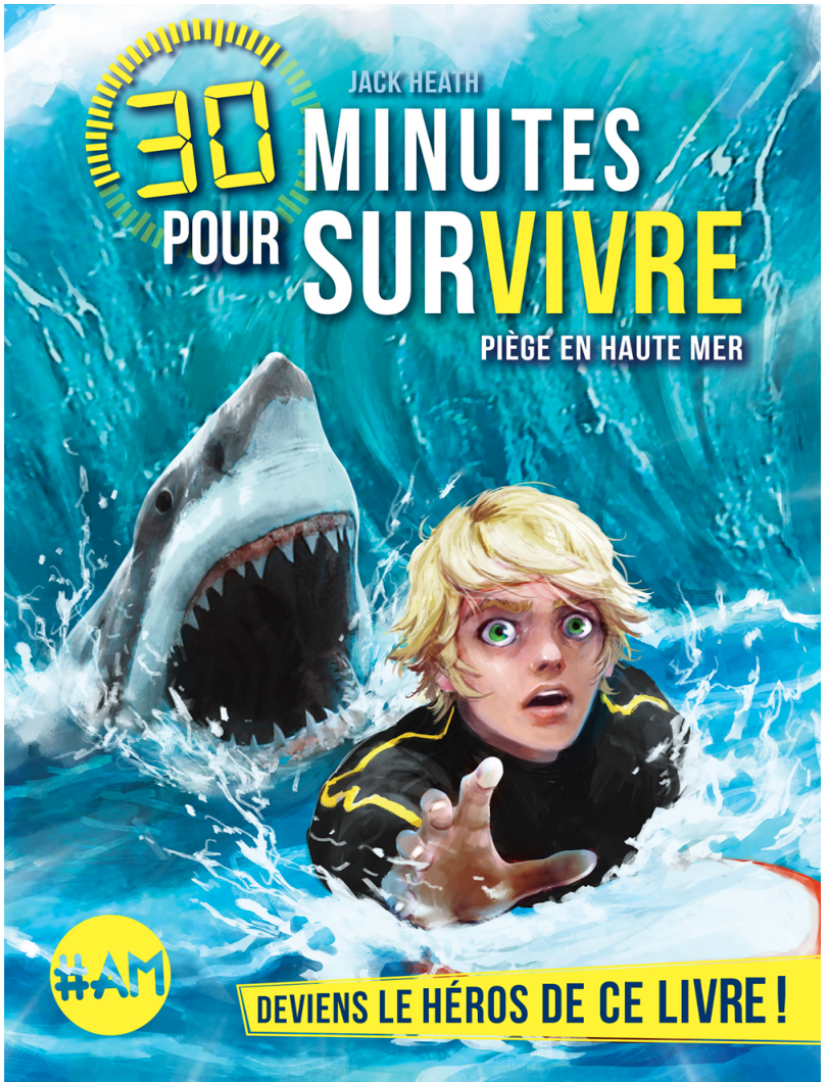
JACK HEATH
30 MINUTES POUR SURVIVRE
PIÈGE EN HAUTE MER
#AM
DEVIENS LE HÉROS DE CE LIVRE !




JACK HEATH
30 MINUTES POUR SURVIVRE
PIÈGE EN HAUTE MER
#AM
DEVIENS LE HÉROS DE CE LIVRE !

Création du logo
: Caroline Ancelot

Titre original :
COUNTDOWN TO DANGER:
SHOCKWAVE
(Première publication : Scholastic Australia Pty Limited, 2016)
Text copyright © Jack Heath, 2016
Cette édition a été publiée en accord avec Scholastic Australia Pty Limited.
Tous droits réservés, y compris droits de reproduction totale ou partielle,
sous toutes ses formes.

Pour la traduction française :
© Éditions Albin Michel, 2017
ISBN : 978-2-226-42525-6

Pour participer à l'aventure, clique sur le numéro de page correspondant à ton choix.

Pour Leah, qui attendait Replica 2 *avec impatience.*

30:00

La forme sombre qui tremble sous la surface se rapproche de plus en plus de la plage. Il s'agit sûrement d'une algue prise dans les courants – mais si ce n'était pas le cas ? Si c'était l'un de ces gros crocodiles marins dont Harrison t'a parlé ?

Tu regardes des deux côtés de la plage, y vois des coquillages écrasés, une méduse morte et ce qui ressemble aux vestiges d'un gigantesque château de sable – mais pas âme qui vive. Personne à qui demander conseil. Personne à qui demander de l'aide s'il t'arrive quelque chose. Tu n'as prévenu *personne* que tu allais nager – grossière erreur…

Peut-être devrais-tu renoncer et simplement rapporter ta planche de surf au campement. Harrison, le chef de camp, va bientôt servir le dîner.

Soudain, tu aperçois le hors-bord.

De loin, on dirait un modèle dernier cri. Mais alors qu'il s'approche du rivage en crachotant, laissant dans l'océan grisâtre un sillage mousseux, tu remarques les entailles qui constellent sa coque en fibre de carbone. Un nuage de fumée noire s'élève derrière lui, de même qu'une interminable traînée d'huile, qui s'étend à perte de vue.

La femme qui se trouve à bord te fait signe d'une main gantée. Outre son sac à dos, elle porte une combinaison matelassée, qui t'évoque la tenue d'un joueur de hockey sur glace et qui semble beaucoup trop grande pour elle. Peut-être l'a-t-elle empruntée ?

– Hé ! te lance-t-elle. Toi !

Tu regardes alentour. Il n'y a toujours personne d'autre sur la plage. C'est à *toi* qu'elle parle.

– Je ne vais pas te faire de mal, te dit-elle.

Tu fais un pas en arrière. Jusqu'à ce qu'elle dise cela, il ne t'était pas venu à l'esprit qu'elle puisse être dangereuse.

Son bateau a presque atteint le rivage.

– Qu'est-ce que vous voulez ? t'enquiers-tu.

Elle lance une ancre carrée par-dessus bord et descend d'un bond du bateau. Son pantalon est déchiré au niveau de la jambe gauche. La peau qui

apparaît dessous te semble boursouflée, comme brûlée. L'inconnue nage dans ta direction ; ses boucles humides rebondissent sur ses épaules.

– Tu as un téléphone ? te demande-t-elle.

– Non.

Tu lui désignes d'un geste ta combinaison de plongée, qui ne comporte aucune poche.

Elle lâche un soupir agacé.

– Tu fais partie des jeunes du camp de surf de Karina Bay ?

Tu hoches la tête.

– Comment tu t'appelles ?

Si tu lui réponds : « Seth Ansari », va à la page 94.

Si tu lui dis : « Amy – qu'est-ce que vous voulez ? », rends-toi à la page 129.

06:04

Tu t'enfonces dans la forêt. Au début, tu as l'impression de prendre un escalator en sens inverse – tu n'arrêtes pas de trébucher sur des branches. Mais bientôt tes jambes se remettent des effets du pistolet paralysant, et le rythme de tes pas s'accélère.

Harrison est un criminel dangereux. Mais il a envoyé tes amis au poste d'observation, et il a l'intention de les rejoindre là-bas – l'endroit se situe donc probablement *en dehors* du rayon d'action de la bombe. Il faut te dépêcher – l'explosion risque à tout moment de transformer cette partie de la forêt en nuage de cendre.

Soudain tu perçois un bourdonnement lointain. Tu t'immobilises un instant, t'efforçant de l'isoler de ton souffle et des battements de ton cœur.

C'est un hélicoptère. Qui se rapproche de toi.

Tu lèves les yeux. Peut-être s'agit-il d'un renfort de police, venu à votre rescousse. Ou alors des types qui ont posé la bombe, et qui prennent à présent la fuite. Dans ce cas, ils ne voudront sûrement pas de témoins. S'ils te voient, Harrison risque de devenir le cadet de tes soucis.

Peut-être peuvent-ils te repérer à travers les fourrés. Peut-être pas. Préfères-tu essayer d'attirer leur attention – ou te cacher ?

Si tu grimpes dans l'arbre le plus proche pour leur faire signe, rends-toi à la page suivante.

Si tu choisis de te dissimuler sous le massif d'arbustes, va à la page 161.

03:19

Tu grimpes à l'arbre à la manière d'un lézard. L'adrénaline t'aide à trouver des prises presque invisibles. C'est à peine si tu remarques la douleur qui irradie tes épaules et tes cuisses tandis que tu passes d'une branche à la suivante. Des brindilles t'éraflent le visage, des morceaux d'écorce s'enfoncent dans tes paumes.

Ta tête jaillit bientôt des fourrés ; tu vois aussitôt l'hélicoptère voler vers toi dans le ciel bleu sombre, nimbé par la lumière du soleil couchant. Jamais de ta vie tu n'as eu l'occasion d'observer d'aussi près un tel appareil – peint en blanc, avec deux énormes skis en guise de train d'atterrissage et… un double rotor ! L'un doit servir à maintenir l'avion dans les airs, l'autre à le diriger. Tu es trop loin pour pouvoir lire les inscriptions sur ses flancs.

– Hé ! hurles-tu en agitant les bras. Par ici !

Avec le bruit des pales, ils ne risquent guère de t'entendre – et rien n'indique qu'ils aient vu tes signes. L'hélicoptère se rapproche. Le souffle des rotors te fait presque tomber. Toujours en équilibre sur la branche, tu t'efforces de continuer à agiter les bras.

– Hé ! Attendez !

Une échelle de corde se déroule alors d'un côté de l'appareil. Qui qu'ils soient, tu as réussi à attirer leur attention.

Tu tends les bras vers le ciel. Le dernier barreau se balance devant toi, presque hors de portée. Tu parviens tout juste à l'attraper d'une main.

L'échelle *t'arrache* littéralement de la forêt. Tu pensais que l'hélicoptère allait ralentir le temps que tu montes à bord, mais ses passagers ont l'air pressés. Il n'y a plus qu'une chose à faire : tenir bon…

Boum !

La terre entre en éruption sous tes pieds. Des arbres et des mottes de terre sont projetés dans le ciel. Tu trouvais l'hélicoptère bruyant, mais ce n'est rien comparé à *cela*. Une averse de minuscules cailloux s'abat sur ton dos, en même temps qu'une bouffée d'air chaud te pousse sur le côté. Tu te

balances sous l'hélicoptère, t'agrippant désespérément à l'échelle, au beau milieu du ciel. Si tu lâches, c'est la mort qui t'attend.

Les débris retombent dans un cratère fumant – là où il y avait une forêt auparavant. On dirait la bouche d'un volcan, désormais.

Tes oreilles bourdonnent.

L'échelle de corde commence alors à remonter ; son balancement manque de te faire tomber. Quelqu'un s'emploie à te hisser jusqu'à l'hélicoptère.

Tu t'accroches aux barreaux comme si ta vie en dépendait – ce qui est en fait le cas. Alors que tu as presque atteint la porte de la cabine, tu remarques un homme qui tend un bras dans ta direction. À en croire ses vêtements, il vit dans la crainte permanente d'une attaque de chiens sauvages. Ses manches sont tellement rembourrées qu'il peut à peine bouger les coudes. Il a le visage protégé par une visière en Perspex.

– Attrape ma main ! te crie-t-il.

Il n'est pas habillé comme un policier. Mais as-tu vraiment le choix ?

Tu prends sa main gantée, et il t'aide à grimper dans l'hélicoptère. À ton grand soulagement, tu découvres quatre autres personnes dans la cabine, dont certaines en uniforme de police. L'agent Stacey se trouve avec elles.

– On dirait bien que vous n'aurez pas à désamorcer la bombe, Gary, fait-elle remarquer à ton sauveur.

Le type en combinaison matelassée acquiesce.

– On dirait bien que non.

– Vous avez réussi à vous échapper, dis-tu à Stacey.

Elle hoche la tête.

– Ces deux brutes n'étaient pas franchement des lumières. (Elle t'installe sur la banquette passager et boucle ta ceinture.) Tes amis vont être ravis de te revoir. Ils t'attendent au poste d'observation.

Les yeux fermés, tu colles ta tête contre l'appui-tête en caoutchouc.

L'hélicoptère effectue un virage serré, puis prend la direction du poste d'observation dans la lumière déclinante.

00 : 00

Tu as survécu ! Il existe douze autres façons de t'en sortir, essaie de toutes les découvrir !

08:10

Tu trempes un pied dans l'eau, éclaboussant la berge.

– Hé ! hurles-tu. Le monstre ! Par ici !

Le crocodile continue à nager vers Harrison sans même te prêter attention. Il ouvre sa gueule immense, révélant une langue musclée. Les écailles pointues qui constellent son dos ressemblent à des meringues brûlées.

Tu te jettes à l'eau, qui t'arrive à la taille. L'un de tes pieds s'enfonce dans la boue du lit de la rivière. L'autre atterrit sur une pierre plate. Le crocodile continue à t'ignorer…

… jusqu'à ce que tu te penches, ramasses la pierre et la jettes en direction de son œil jaune.

Si elle manque le globe oculaire du reptile et rebondit sur sa peau dure, tu *as capté* son attention, à présent. La bête se retourne brutalement pour te faire face, en sifflant comme un serpent venimeux.

Tu t'empresses de retourner sur les pierres de gué. La queue battante, l'animal se propulse hors de l'eau et se jette vers toi tel un hors-bord incontrôlable. Tu as réussi à sauver Harrison – mais toi ?

Tu bondis d'une pierre à l'autre – elles sont terriblement glissantes. Le moindre faux pas risque de t'envoyer valdinguer dans l'eau, mais tu n'oses pas ralentir.

Tu parviens enfin à atteindre le rivage. Sur la terre ferme, c'est *toi* qui vas avoir l'avantage…

… ou pas : tu entends le crocodile sortir de l'eau au moment précis où tu atteins les premiers arbres de la côte. Il ne rampe pas, ne glisse pas : il *galope* littéralement ! Le bruit de ses pas résonne dans toute la forêt.

Cette créature est rapide. *Bien* plus que toi. Tu n'as aucune chance de la distancer.

La solution est peut-être de ruser. Elle n'est sans doute pas capable de changer rapidement de direction – tu pourrais attendre qu'elle charge puis l'esquiver en plongeant à terre au dernier moment. Ou peut-être vaut-il

mieux que tu te réfugies en hauteur ? Les crocodiles ne savent pas grimper aux arbres – n'est-ce pas ?

Si tu choisis de rejoindre l'arbre le plus proche, rends-toi à la page 127.

Si tu décides de faire face au crocodile, pour ensuite esquiver son attaque, va à la page 124.

05:12

Tu contournes le rocher et continues à t'éloigner au plus vite de la grotte. Avec un peu de chance, tu as fait le bon choix. La bombe peut exploser à tout instant désormais, et elle transformera alors l'intégralité de cette forêt en compost tandis que *toi*, tu finiras en engrais de sang et d'os.

La piste remonte en direction du poste d'observation. Tu t'en rapproches – tu entends déjà le bruit des vagues qui s'écrasent sur le rivage. Peut-être réussiras-tu à sortir du rayon d'action de l'explosion à temps, finalement.

La forêt se fait de plus en plus clairsemée. Après avoir rejoint le bord d'une falaise, la piste bifurque brusquement vers une volée de marches en bois à moitié pourri. La forêt se trouve maintenant sur ta gauche ; l'océan s'étend sur ta droite, loin en contrebas. Avec un peu de chance…

Boum !

L'explosion illumine le ciel comme un feu d'artifice géant. Un terrifiant mélange de terre, de fumée et de débris commence à s'élever au loin – une véritable *colonne*, désormais, qui se rapproche de plus en plus de toi…

Tu redoubles d'efforts pour gravir les marches, sous la menace de l'onde de choc en approche – tu *sens* dans ton dos un mélange de chaleur, de lumière et de bruit. Il ne te reste que quelques secondes avant que le souffle t'engloutisse…

Vaut-il mieux continuer à courir ? Ou t'accrocher à quelque chose ?

Si tu t'approches de l'arbre le plus proche pour t'y accrocher, rends-toi à la page 150.

Si tu préfères continuer à fuir, va à la page 26.

25:35

– C'est par ici.

Et tu repars sur le sentier, Stacey sur tes talons.

Même avec ta planche de surf à porter, rejoindre votre destination ne devrait pas vous prendre plus de cinq minutes.

Stacey ne semble même pas essoufflée, alors qu'elle trottine sur une jambe blessée. C'est à se demander si cette brûlure est bien réelle…

– Il y a combien de personnes au campement ? demande-t-elle.

– Euh…

Tu en dresses mentalement la liste : Pie, Neil, Emily – tes amis – et trois autres jeunes dont tu ne connais pas encore le nom. Plus Harrison. Mais tu ne sais pas s'il est très judicieux de donner le chiffre exact à Stacey.

– Moins de vingt, finis-tu par répondre. (Ce qui n'est techniquement pas un mensonge.) Pourquoi ?

– Soit deux allers-retours en hélicoptère. L'évacuation va être délicate.

– Une évacuation ? Mais de quoi parlez-vous ?

– Tout ce que je suis sur le point de te révéler est classé top secret. Si jamais tu en parles à quelqu'un, qui que ce soit, tu finiras derrière les barreaux.

Ce qui doit sans doute être un peu plus désagréable qu'une vague heure de colle. Tu baisses la tête pour passer sous les branches d'un chêne massif et continues à marcher.

– Alors pourquoi me le dire ?

– Parce qu'il faut que tu aies conscience de l'importance des enjeux. Ça fait deux ans que je travaille sous couverture, et si tout ne se passe pas à la perfection dans la demi-heure à venir, cela n'aura servi à rien.

Des fougères t'éraflent les jambes. Un gecko file devant toi sur le sentier – tu fais un petit écart pour l'éviter.

– Continue d'avancer, te presse Stacey.

La forêt s'assombrit de plus en plus autour de vous.

– Et vous bossiez *où*, sous couverture ? t'enquiers-tu.

– Sur une plate-forme de forage, à quatre cents mètres de la côte. Ça fait des années qu'on a connaissance de cette conspiration, mais on ne pouvait rien prouver – et, jusqu'à aujourd'hui, j'ignorais l'endroit précis où la bombe allait être posée.

Tu as *forcément* mal compris.

– Vous avez bien dit *bombe* ?

– Sept kilos d'explosif T4. Assez pour former un cratère aussi grand qu'un terrain de football – et maintenant, je sais qu'elle se trouve dans le réseau de grottes qui s'étend juste à côté de votre campement.

Tu commences à te demander si tout cela n'est pas un canular d'un goût douteux.

– Pourquoi quelqu'un voudrait-il faire sauter un camp de surf ?

– Il y a quelque chose de dangereux dans l'eau. (Elle parle d'une voix terriblement sérieuse.) Je ne sais pas ce que c'est, mais ça empêche le commanditaire, une société minière, de poursuivre ses forages au large. Comme il y a plein de charbon dans le sol de cette forêt, elle préfère se rabattre dessus.

– Mais c'est un parc national, ici.

– Pour l'instant. S'il est réduit en cendre, il ne restera plus que de la terre stérile, dont le gouvernement sera ravi de se débarrasser.

– Les coupables vont être tout désignés, non ? demandes-tu.

– Ils ont falsifié les preuves pour faire porter le chapeau à une entreprise rivale. (Elle consulte sa montre.) La bombe doit exploser au crépuscule. Je peux la désamorcer, mais…

Elle te plaque au sol sans crier gare, te faisant lâcher ta planche de surf. Puis elle te colle une main sur la bouche pour t'empêcher de crier.

– Chuuut, souffle-t-elle en parcourant la forêt des yeux.

Si tu emmènes Stacey au terrain de camping, va à la page 133.
Si tu la conduisais au poste d'observation, rends-toi à la page 148.

09:32

– Dépêche-toi ! (Harrison n'arrête pas de consulter sa montre.) Les autres vont se demander où on est.

Cela te semble peu probable. Harrison étant du genre agaçant, les autres se réjouissent sans doute d'en être débarrassés un moment – surtout Pie.

– Vous avez entendu ça ? lui demandes-tu.

Il ne ralentit même pas.

– Entendu quoi ?

Là. Une espèce de bruissement résonne à nouveau. Comme si quelqu'un traversait la forêt dans votre direction. Les autres campeurs sont peut-être revenus vous chercher.

Ce n'est cependant pas l'un d'eux qui finit par émerger du feuillage, mais un mercenaire géant en tenue de camouflage.

Ce sont d'autres hommes qui ont kidnappé l'agent Stacey, mais tu as l'impression d'avoir un de leurs clones devant toi. Tu peux à peine distinguer ses yeux sous ses gigantesques sourcils. Ses énormes épaules te barrent complètement le chemin.

– Qu'est-ce qui se *passe* ?

Harrison a l'air surpris, mais pas autant qu'il le devrait.

Le mercenaire lève deux mains aussi grosses que des assiettes.

– Vous n'irez pas plus loin.

– Comment ça ? (Harrison te lance un coup d'œil par-dessus son épaule.) Il faut qu'on sorte de cette forêt… pour, euh, aller observer les étoiles.

– Changement de plan, lui répond le géant. Vous restez ici.

Tu commences à reculer discrètement vers le bosquet d'arbres le plus proche.

Harrison fusille le type du regard.

– Vous ne me faites pas confiance ?

– Si vous partez, ça va forcément vous rendre suspect. (La brute remarque alors que tu essaies de prendre la poudre d'escampette.) Hé, toi !

Tu t'apprêtes à piquer un cent mètres, mais le mercenaire n'est pas seul.

Un autre homme jaillit des fourrés et te plaque à terre. Tu te débats, mais il est bien trop fort pour toi. Il t'écrase les côtes.

Quelque chose se referme autour de tes poignets. Des menottes ? Non, c'est un genre de cercle de plastique. Tu vois l'autre mercenaire en utiliser un pour entraver Harrison.

Les deux sbires accrochent une corde épaisse à une branche basse d'un arbre proche, puis en enroulent l'autre extrémité autour de tes poignets. Ils s'emploient ensuite à attacher Harrison à un autre arbre, hors de ta portée. Vous ne pouvez plus fuir, désormais, ni même vous entraider.

– Rien ne vous oblige à faire une chose pareille ! s'écrie Harrison. On ne menace en rien votre opération ! Détachez-nous !

Les deux hommes l'ignorent complètement, comme s'ils avaient devant eux un fantôme invisible et inaudible. Ils se faufilent bientôt dans les buissons en vous laissant là, à deux bons mètres l'un de l'autre, mains attachées dans le dos.

Dès qu'ils ont disparu, tu commences à tortiller des bras et des épaules, pour essayer de te libérer les poignets. En vain. Le plastique s'avère incroyablement résistant.

Tu essaies donc de briser la branche à laquelle ils ont attaché ta corde. Mais vu son épaisseur, ça pourrait aussi bien être une barre de fer…

– Hé ! lances-tu à Harrison.

Il refuse de te regarder dans les yeux.

– Ce n'était pas censé se passer comme ça, marmonne-t-il. Il *faut* que tu me croies. Personne n'était censé être blessé.

Son autoapitoiement ne va pas vous servir à grand-chose. Peut-être vois-tu un autre moyen de vous tirer d'affaire.

Si tu avais choisi la corde dans la boîte d'urgence du campement, rends-toi à la page 64.

Si tu lui as préféré les allumettes, va à la page 52.

03:03

Tu as presque atteint le poste d'observation, mais tu n'as aucune chance d'échapper à la déflagration. Elle se rapproche, telle une vague irrésistible déferlant vers la côte.

Lorsqu'elle t'atteint, tu n'as pas l'impression qu'elle te projette dans les airs. Il ne te semble même pas avoir bougé, c'est plutôt comme si le monde *entier* s'était déplacé autour de toi, les marches disparaissant à ta vue sur ta gauche, et l'océan *s'imposant* à tes yeux sur ta droite.

Le temps que tu comprennes que l'explosion t'a fait tomber de la falaise, tu chutes comme une pierre en direction de la mer agitée. Tu ne peux rien faire d'autre que hurler.

Splash !

Il te faut toute ta volonté pour garder la bouche fermée quand tu pénètres dans l'eau glacée. Tu te débats en tous sens pour essayer de remonter à la surface.

Par chance, tu portes encore ta combinaison de plongée. Des vêtements normaux ne manqueraient pas de t'encombrer, sans même parler de leur poids une fois mouillés. Un de tes bras percute une grosse roche, suffisamment fort pour qu'un bleu s'y forme. Tu t'y accroches pour résister aux mouvements désordonnés que t'impose le courant. Elle reste en place. C'est le pied de la falaise !

Tu t'agrippes à la pierre et t'arraches aux vagues déchaînées – puis t'effondres aussitôt en tremblant sur la pierre froide, érodée par des siècles de vagues.

Les derniers échos de l'explosion finissent par s'éteindre ; tu n'entends plus que les remous de l'eau désormais.

00 : 00

Tu as survécu ! Il existe douze autres façons de t'en sortir, essaie de toutes les découvrir !

Tu restes à l'abri du chêne, les yeux braqués sur les énormes gouttes d'eau de mer qui s'abattent par terre en crépitant, y formant aussitôt des croûtes de sel. Il fait sombre, mais tu ne saurais dire si la nuit est tombée ou si c'est le nuage de vapeur qui te dissimule le soleil couchant.

Les échos de l'explosion commencent à s'éteindre. L'océan revient combler le vide laissé par la bombe en rugissant.

Crac ! Une des racines de l'arbre vient de se briser. La puissance du souffle a finalement eu raison du chêne. Il s'effondre !

… et te percute dans le dos avant que tu aies pu t'écarter. Tu n'as même pas le temps de crier.

Perdu.

Rends-toi à la page 178 pour retenter ta chance !

03:04

— Je m'occupe de Harrison ! hurles-tu. Vous autres, redescendez la falaise !

Sans attendre de voir s'ils suivent tes instructions, tu repars en courant vers les flammes, en plissant les yeux pour les protéger de la chaleur.

Harrison n'a toujours pas bougé. Une flaque grossit sous son casque. Peut-être a-t-il vomi – à moins qu'il ne s'agisse de sang…

Tu le secoues par les épaules, sans te soucier d'éventuelles fractures.

– Harrison ! Réveillez-vous !

Il reste immobile. Tu vas devoir le porter. Mais comment ? Il est beaucoup plus imposant que toi. Tu aurais dû y penser plus tôt.

Pie saisit la main de Harrison. À ton grand dam, tu t'aperçois que personne n'a obéi à ton ordre. Ils sont tous restés ici, pour t'aider à sauver votre chef de camp.

Les flammes crépitent. Tu prends l'autre main de Harrison. Emily et Neil soulèvent ses jambes. Même divisé en quatre, son poids s'avère presque trop lourd à porter – pourtant vous vous retrouvez tous à le ramener vers le poste d'observation, en courant comme des soldats médiévaux armés d'un bélier.

Vous atteignez bientôt le garde-fou en bois ; impossible d'aller plus loin.

– On ne peut pas redescendre avec lui, leur dis-tu d'un ton paniqué.

– On ne peut pas non plus le laisser ici, rétorque Pie.

Les flammes se rapprochent inexorablement – ce qui te donne l'impression de plonger dans un bain qui n'a pas eu le temps de refroidir. Tu regardes autour de toi, sans entrevoir la moindre issue. Vous êtes tous piégés dans une cage de feu, qui ne cesse de rétrécir.

Au moins vas-tu mourir la conscience tranquille.

– Regardez ! s'écrie Emily.

Tu te tournes vers l'océan. À travers les flammes, tu distingues quelque chose qui s'élève à l'horizon. Une vague immense – tu n'en as *jamais* vu d'aussi grosse – se rue vers le rivage, de plus en plus vite. Elle s'est bientôt suffisamment rapprochée pour couvrir les grésillements du feu.

– À terre ! s'écrie Emily – ce qui te semble saugrenu.

La vague ne peut quand même pas atteindre le poste d'observation, situé au *sommet* de la falaise !

Elle ne cesse pourtant d'enfler – et soudain le conseil de ton amie te paraît beaucoup moins loufoque. La bombe a dû provoquer une espèce de séisme océanique. Ce n'est pas simplement une vague, c'est un véritable tsunami !

Tu t'écroules face contre terre. Un véritable déluge passe par-dessus le rebord du poste d'observation et vient s'abattre sur vous comme un gratte-ciel qui s'effondre. Tu as bien fait de ne pas rester debout, sans quoi la vague t'aurait fait faire un vol plané.

Dans un sifflement assourdissant, l'eau de mer entre enfin en contact avec le feu. Un nuage de vapeur t'enveloppe aussitôt. La moitié de ton corps a terriblement chaud ; l'autre douloureusement froid. L'eau se mêle à la terre sous ton visage. Garder la tête hors de la boue te demande un effort presque surhumain.

Soudain, tout se calme. L'océan recule. De petits ruisseaux d'eau dévalent à présent la colline. Les dernières cendres se désintègrent. La vague a eu raison des flammes.

Tu recraches un peu de boue.

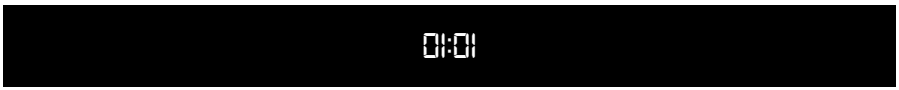
– Tout le monde va bien ?

Un chœur de gémissements t'entoure. Personne n'est mort.

Toujours sur le dos, tu t'efforces de reprendre ton souffle. Une lune délavée apparaît au-dessus de ta tête.

00 : 00

Tu as survécu ! Il existe douze autres façons de t'en sortir, essaie de toutes les découvrir !



Tu *voles* au-dessus du trou noir, en battant frénétiquement des pieds ; un cri de guerre involontaire s'échappe de ta gorge.

Mais la faille ne cesse de s'élargir, le sol de se fendre en gémissant. Le gouffre, hérissé de roches aussi pointues que des couteaux, te donne l'impression de descendre jusqu'en enfer. Tu ne vas jamais t'en sortir…

Eh bien si ! Tu glisses sur le sol en atterrissant de l'autre côté, et te retrouves aussitôt sur le dos dans la poussière chaude.

– Ça va ? te lance Emily.

Mais tu ne t'entends même pas lui répondre : dans un bruit de tonnerre, la falaise s'effondre derrière toi. Tu tournes la tête juste à temps pour voir le poste d'observation s'en détacher, puis aller se fracasser dans l'océan obscur.

00 : 00

Tu as survécu ! Il existe douze autres façons de t'en sortir, essaie de toutes les découvrir !

05:50

– Ouais, dis-tu, elle m'a donné tous les noms, le moindre détail de l'affaire. Si la bombe explose, ou s'il lui arrive quoi que ce soit, vous ne devriez pas avoir de mal à trouver les coupables.

Ce qui n'a pas l'air de convaincre Hunt :

– Répète-moi mot pour mot ce qu'elle t'a dit t'ordonne- t-il d'un ton menaçant.

– Je ne m'en souviens pas exactement, mais j'ai tout noté sur un papier.

– Eh bien, lis-le-moi.

Alors que tu t'apprêtes à lui mentir, à lui dire que tu l'as donné à ton chef de camp, Monsieur Lunettes-de-soleil – le type dont tu as utilisé le téléphone – sort une espèce de pistolet à fléchettes. L'extrémité d'une seringue dépasse du canon.

Il le pointe vers ton visage.

– Donne-moi ce papier.

Emily pousse un petit cri de surprise. Tout comme Neil.

Tu aurais pourtant dû prévoir le coup. Hunt n'étant, à l'évidence, pas un vrai flic, le type qui l'a appelé doit faire partie de la conspiration.

– Donne-le-moi, répète-t-il.

Tu raccroches pour empêcher Hunt d'entendre la suite.

– Je ne l'ai pas.

– Je ne plaisante pas. Il y a assez de tranquillisant dans cette fléchette pour assommer un mégalodon.

– Un quoi ?

– *Donne-le-moi !* hurle-t-il.

Pie commence à s'approcher par le côté, sans doute pour essayer d'empoigner le type par-derrière.

– Je n'ai rien noté, lances-tu d'une voix forte. C'était du bluff.

– Hé ! (Il se tourne vers Pie.) Reviens ici !

Elle fait un petit bond en arrière et lève les mains.

– Allez tous vous mettre là-bas.

Il agite son pistolet à fléchettes en direction de la falaise.

Comme un seul homme, vous vous rapprochez tous d'un pas traînant de la barrière de sécurité. Le malfaiteur prend bien garde à rester hors de portée. Il vous a piégés. S'il le voulait, il pourrait tous vous forcer à sauter de la falaise.

– Dernière chance, dit-il. Donne-moi…

Dans son dos, un gigantesque flash de lumière éclaire la forêt.

– À terre ! hurles-tu – juste à temps.

Tout le monde se jette au sol – sauf le mercenaire, qui hésite, comme s'il suspectait un mauvais tour de ta part. Il est donc toujours debout quand l'onde de choc vous atteint.

Boum ! Même aussi loin du campement, l'explosion est d'une puissance saisissante, l'équivalent de mille soleils. Tu sens de la terre pleuvoir sur ton dos.

– Non ! s'écrie le type armé, déséquilibré par le souffle…

… qui l'envoie valdinguer par-dessus la barrière de sécurité. Il disparaît dans l'obscurité en contrebas de la falaise, sans cesser un instant de hurler. La vague de chaleur commence bientôt à refluer, le grondement à s'éteindre. Tu te relèves tant bien que mal alors que la fumée se dissipe.

– Tout le monde va bien ? demandes-tu.

Parler te fait mal à la gorge. Tu t'étouffes à moitié, recrache un peu de salive noire.

– Oui, te répond Emily.

– Moi aussi, fait Pie.

– Ouais, confirme Neil. Qu'est-ce qui est arrivé à…

Il ne finit pas sa question. Un horrible craquement l'a interrompu.

– C'était quoi, *ça* ? demande Pie.

Un grondement menaçant emplit l'air. Le sol se met à trembler sous tes pieds. L'explosion doit avoir ébranlé les grottes souterraines…

– Un tremblement de terre ! hurle Emily.

Et le poste d'observation commence aussitôt à s'écrouler dans la mer.

– Les falaises s'effondrent ! t'écries-tu. Fuyez !

Les autres sont déjà en train de redescendre la colline en direction de la forêt. Mais le sol s'effrite tout autour d'eux. Une profonde crevasse s'ouvre devant vous, vous éloignant du continent.

– Sautez !

Ils s'élancent vers le gouffre, bondissent par-dessus, et retombent tant

bien que mal de l'autre côté.

Il ne reste plus que toi. La crevasse s'ouvre devant tes yeux. Le sol s'incline, commence à *glisser* sous tes pieds.

Tu as cinquante pour cent de chances de t'en sortir. Tu prends ton élan et…

Rends-toi à la page 33…
… ou à la page 109.

01:02

Tu prends la main de Stacey et t'élances dans les airs. Ensemble, vous sautez par-dessus le rebord de la plate-forme pétrolière et chutez en direction de l'eau, vous exposant à une mort certaine.

Tu le regrettes immédiatement. C'est beaucoup trop haut ! Vous n'allez pas vous en sortir…

… mais Stacey tire alors sur une languette attachée à son sac à dos.

Whouuuf ! Une énorme paire d'ailes en nylon s'échappe du sac, et en déchire le tissu. Vous continuez à tomber de plus en plus vite vers le sol – Stacey attend l'ultime seconde pour vous redresser. Ton épaule manque de se déboîter lorsqu'elle entame une descente en piqué. Vous vous retrouvez soudain à planer à basse altitude, juste au-dessus de l'océan. Tes pieds touchent quasiment la surface de l'eau quand tu entends la plate-forme, lointaine désormais, s'effondrer dans ton dos.

– Pourquoi ne m'avez-vous rien dit ? t'écries-tu.

– Pas eu le temps. Heureusement que tu m'as fait confiance.

Après quoi elle transfère son poids de manière à mettre cap à gauche, en direction de la plage.

00 : 00

Tu as survécu ! Il existe douze autres façons de t'en sortir, essaie de toutes les découvrir !

06:04

Le temps est compté. Tu récupères un bâton noueux et le plonges dans les braises. Victoire ! Les charbons sont encore chauds sous les cendres. Dès que le morceau de bois s'est enflammé, tu en plantes une extrémité dans le sol et le laisses brûler.

Tu te précipites sur la tente la plus grande, un dôme en nylon léger, descends la fermeture éclair de l'ouverture, jettes à l'extérieur les matelas en mousse caoutchouc qui s'y trouvent, en fais de même avec les livres, glacières, sacs à dos – absolument *tout*. Sitôt la tente vide, tu décroches les cordes d'amarrage des piquets et traînes le tout vers les arbres.

Une fois là-bas, tu la lances dans les branchages les plus proches, retournes chercher le bâton enflammé et reviens en hâte à la tente chancelante, piétinant les matelas au passage. En protégeant la flamme d'une main, tu introduis le flambeau à l'intérieur de la tente.

L'espace d'une interminable minute, rien ne se passe. Puis la tente commence à gonfler : elle se remplit d'air chaud. Ça a l'air de fonctionner – mais est-ce que ça fonctionnera *assez vite* ?

Quand elle te semble prête à éclater, tu la détaches de l'arbre après avoir noué ensemble ses tendeurs.

La tente, remplie d'air chaud, flotte au-dessus de ta tête comme une bulle de BD géante. Ça a marché ! Tu as fabriqué ta propre montgolfière ! À toi la célébrité – pour peu que tu survives à cette aventure…

Tu enroules les cordes d'amarrage de la tente autour de ta taille. Elles ne devraient avoir aucun mal à supporter ton poids, mais ce n'est pas facile de les tenir à distance de la flamme, tout en gardant celle-ci juste sous l'entrée de la tente.

Le ballon improvisé tire de plus en plus fort sur les cordes. Tu le retiens aussi longtemps que possible, jusqu'à ce que…

… tes pieds quittent le sol. C'est parti ! Lentement, mais sûrement, la tente t'emmène vers le ciel. À présent, il est trop tard pour changer d'avis – à cette hauteur, tu te briserais les jambes si tu décidais de tout lâcher.

Tu atteins rapidement la cime des arbres, ne tardes pas à la dépasser. Le

vent souffle plus fort, ici – il pousse vigoureusement la tente en direction de l'océan. Tu te démènes pour retenir à la fois les cordes *et* le bâton enflammé.

Boum !

Tu as le malheur de regarder vers le bas quand la bombe explose. C'est comme fixer directement le soleil. D'ailleurs, tu perds momentanément la vue. Tu ne peux qu'entendre la détonation puissante, et sentir les cordes qui vibrent entre tes doigts. La force du souffle te projette dans une direction, le vent te pousse dans une autre – les deux luttent pour combler le vide laissé par l'explosion. Un mélange de terre et de cailloux bombarde tes jambes. Tu bats furieusement des paupières pour tenter de recouvrer la vue.

Quelque chose se déchire alors au-dessus de ta tête – avec un bruit horrible. Tu comprends que tu y vois à nouveau quand tu découvres un trou béant dans la toile de la tente. Une pierre projetée par l'explosion a dû traverser le nylon.

Le vent siffle à travers la déchirure, par laquelle s'échappe l'air chaud. Tu ne gagnes plus d'altitude. Pour tout dire, tu as plutôt l'air de *tomber*.

Et la forêt est en feu sous tes pieds. Le souffle a dispersé suffisamment de cendre surchauffée dans les arbres pour enflammer les feuilles et les branches.

La vague de chaleur s'abat sur toi, t'assèche les globes oculaires. Tu essaies de protéger tes jambes de la morsure des flammes, qui se rapprochent inexorablement. Tu es en train de *fumer* comme un porc sur une broche. Atteindre la mer te semble de moins en moins réalisable…

La déchirure a fait basculer la tente. Elle tourne à présent lentement sur elle-même. Peut-être qu'en tirant sur les cordes tu parviendrais encore à la diriger. Mais ça t'obligerait à lâcher le bâton, ce qui la ferait descendre encore plus vite.

Si tu décides de lâcher le bâton, rends-toi à la page 49.

Si tu préfères insister et attendre que la tente te conduise au-dessus de l'océan, va à la page 83.

02:01

D'une main éperdue, tu essaies d'attraper ta planche de surf, toujours enfoncée dans la terre. Tu parviens finalement à l'agripper, mais la planche est glissante. Le corps suspendu au-dessus du cratère, tu t'efforces de raffermir ta prise avec ton autre main et d'ignorer les tressautements nerveux de tes jambes.

La terre commence à s'ouvrir. La planche de surf, privée de son ancrage, se décroche et soudain tu te retrouves à *tomber* dans le cratère, avec tout ce qui t'entourait ! La planche ne tarde pas à te suivre, de même qu'une flopée de mottes de terre.

C'est une longue chute qui t'attend. Une chute *fatale*. Mais la paroi du cratère n'est pas totalement verticale. Elle s'achève sur une pente légère qui conduit à la cuvette en forme de bol.

En plein vol, tu attrapes la planche et grimpes dessus.

L'idée te semble peut-être un peu trop folle pour fonctionner, et pourtant… quand la planche percute le mur de terre, ses ailerons cassent net et elle se met aussitôt à glisser. Pas aussi bien que sur de l'eau, mais elle reste juste assez stable pour que tu parviennes à rester dessus. Tout en poussant des cris démentiels, tu t'élances sur le flanc intérieur du cratère ; ta planche ne cesse de cahoter sous tes pieds.

Au terme d'une glissade aussi interminable que terrifiante, le sol finit par s'aplanir. Tu as atteint le fond du cratère. Tu sautes juste avant de percuter les roches pointues et atterris sur le dos, contre la terre chaude. La planche s'immobilise quelques mètres plus loin.

Toujours sur le dos, tu regardes la fumée se dissiper. Le ronronnement lointain d'un hélicoptère te parvient alors. Avec un peu de chance, c'est un renfort de police, venu porter secours à l'agent Stacey – et récupérer tes amis au poste d'observation.

Mais il pourrait se passer un certain temps avant que quelqu'un ne vienne te chercher ici. Tu lèves les yeux sur la paroi du cratère. Mieux vaut en sortir par toi-même.

00 : 00

Tu as survécu ! Il existe douze autres façons de t'en sortir, essaie de toutes les découvrir !

09:32

Il y a un virage serré juste devant vous et Harrison va devoir contourner un gros rocher posé au beau milieu du chemin. Lorsqu'il sera de l'autre côté, il lui faudra au moins une minute pour se rendre compte que tu ne le suis pas.

Tu attends qu'il ait disparu derrière le rocher, puis t'empresses de rebrousser chemin.

Une autre piste se sépare de celle sur laquelle tu te trouves. Tu as failli ne pas la voir – un voile de lianes en dissimule pratiquement l'entrée. Tu les écartes, baisses la tête pour passer de l'autre côté. Avec un peu de chance, Harrison va passer devant sans rien remarquer.

– Hé ! hurle-t-il au loin. Où es-tu ?

Si tu te gardes bien de lui répondre, les tournants et virages de la piste, de plus en plus serrés, te contraignent à ralentir l'allure. Tu entends Harrison écraser des broussailles pas très loin derrière toi. Va-t-il découvrir le sentier caché ? Te repérer dans les feuillages ?

Là ! Une grotte étroite entre deux pierres gigantesques.

Il ne te verra pas là-dedans. Tu te glisses dans les ténèbres en retenant ton souffle.

Le bruit de ses pas se rapproche inexorablement…

… pour ensuite s'éloigner. Il a dû passer devant la piste sans voir tes empreintes. Tu souffles de soulagement.

Il ne fait pas complètement noir dans la grotte. Une très faible lueur rougeâtre l'éclaire. Tu commences à tourner sur toi-même, pour en localiser la source…

… qui s'avère être un petit panneau d'affichage, attaché à un enchevêtrement de fils et à ce qui ressemble à un gros morceau d'argile orange. Sur un côté est imprimé un code : T4.

L'écran indique *05 : 20*. Puis *05 : 19*.

Tu as trouvé la bombe.

Tu la fixes un instant sans réagir, les yeux emplis d'horreur. Il reste cinq

minutes et dix-sept secondes avant que cet endroit ne se transforme en cratère fumant. Est-ce suffisant pour sortir du rayon d'action de l'explosion ?

Peut-être pas. Mais la bombe ne comporte pas tant de boutons et de fils que ça. Il ne te semble pas impossible de la désamorcer.

Si tu décides de prendre la fuite, rends-toi à la page 155.
Si tu préfères essayer de la désamorcer, va à la page 135.

04:03

Tu t’éloignes de l’arbre enflammé en titubant. La fumée limite drastiquement la visibilité, mais tu parviens quand même à te frayer un chemin en brisant des branches et en piétinant des arbustes. Tu as tellement toussé que tes muscles intercostaux te font mal. La puanteur ambiante te donne envie de vomir.

Il *faut* que tu saches si tu t’éloignes bien de la bombe. Mais *tous* les arbres se ressemblent. Tu commences à perdre espoir.

– Harrison ? lances-tu d’une voix éraillée. Où êtes-vous ?

Aucune réponse. Avec un peu de chance, les mercenaires n’ont rien entendu.

Boum !

Va à la page 189.

02:06

Tu lâches le bâton, qui tombe directement dans les flammes.

Sans chaleur pour l'alimenter, la tente se met à chuter – de plus en plus vite. Tu ne dois guère avoir plus d'une minute devant toi avant de t'écraser.

Soudain, tu remarques une parcelle sombre sur ta gauche. Rien n'a encore pris feu là-bas – pour l'instant. Le sol est jonché d'équipements de camping déchiquetés et de débris de bois, mais il n'y a là aucun arbre qui puisse brûler. Tu tires sur la corde qui se trouve dans ta main gauche. La tente s'incline, puis commence à descendre vers la zone que tu as repérée en décrivant de grands cercles.

Sauf que tu tombes *trop* vite à présent. Même si tu arrives à échapper aux flammes, chaque os de ton corps risque de se briser lors de ton atterrissage forcé…

Tu vois alors quelque chose qui pourrait bien te sauver la vie.

Tu tires violemment sur la corde qui se trouve dans ta main droite. La tente s'incline aussitôt de l'autre côté mais, contrairement à ce que tu espérais, ça ne modifie nullement son cap.

Tu n'es plus qu'à quelques centimètres du sol. Tu lâches les cordes à la dernière seconde, en priant pour ne pas manquer ta cible…

Bam ! Tu t'écrases sur le matelas de camping déchiqueté. Des bouts de caoutchouc fondu adhèrent à tes jambes. De tous les matelas que tu as sortis de la tente un peu plus tôt, c'est certainement le plus épais – mais tu as tout de même l'impression de percuter un mur de briques. Alors que tu gémis de douleur, à plat ventre sur le caoutchouc fumant, la tente te survole et va se poser non loin de là ; on dirait une méduse échouée sur la plage.

Tu éprouves la même sensation que lorsque tu retrouves la terre ferme après des heures de surf. Tes jambes tremblent tellement, elles te font si mal que tu mets un certain temps avant de pouvoir te relever. Tu te retournes vers l'immense cratère, surmonté d'une colonne de vapeur et de fumée. De l'autre côté, le poste d'observation demeure perché au sommet des falaises, intact.

Tu entreprends tant bien que mal de contourner le cratère. Il est temps de rejoindre tes amis.

00 : 00

Tu as survécu ! Il existe douze autres façons de t'en sortir, essaie de toutes les découvrir !

07:02

Tu as laissé tomber la boîte d'allumettes lors de ta lutte avec le mercenaire. Elle est trop loin pour que tu puisses l'attraper, mais peut-être parviendras-tu à la pousser du pied pour l'envoyer à Harrison. Tu tends une jambe dans sa direction.

– Qu'est-ce que tu fais ? te demande Harrison.

– Ce sont des liens en plastique. On peut peut-être les faire fondre. Attrapez ça !

Tu shootes dans la boîte d'allumettes, qui rebondit à plusieurs reprises sur le sol avant de s'immobiliser à ses pieds – juste à sa portée lorsqu'il s'accroupit.

Tu peux *sentir* les secondes s'égrener. La bombe risque d'exploser à tout instant.

– *Dépêchez-vous*, le presses-tu.

Harrison triture un moment la boîte dans son dos et parvient finalement à l'ouvrir. Il en sort une allumette et la gratte contre la bande abrasive.

En vain. Il refait une tentative. Toujours rien.

Tu t'apprêtes à lui demander de te la lancer, histoire d'essayer à ton tour, quand l'allumette s'embrase. Harrison la laisse tomber – elle lui a brûlé les doigts –, mais peu importe. Le collier en plastique qui lui retient les poignets a déjà pris feu ; il se désintègre en un instant. Ton chef de camp est libre.

Mais la manœuvre a peut-être créé plus de problèmes qu'elle n'en a résolu. Pendant que Harrison frictionne sa peau brûlée, l'allumette enflamme les broussailles qui se trouvent à ses pieds puis passe aux feuilles de l'arbre qui te retient en otage. Des branches se mettent à crépiter. De la fumée vient titiller tes narines. Harrison s'écarte de l'arbre en feu.

– Donnez-moi les allumettes !

Harrison ramasse la boîte et te la lance – trop fort, d'autant que tu ne peux pas remuer les mains pour l'attraper. Elle te passe devant et atterrit par terre, hors de ta portée.

– Harrison ! hurles-tu – mais il s'éloigne déjà des flammes.

Tu t'efforces de l'atteindre avec tes pieds ; impossible. Tes jambes ne sont pas assez longues.

Le feu serpente dans ta direction, le long de la branche, en produisant des étincelles *affamées*. La fumée te pique les yeux. Tu risques de brûler avant même que la bombe n'explose…

Clac ! Tes poignets se retrouvent soudain libres. La chaleur des flammes a suffisamment ramolli le collier en plastique pour qu'il se rompe.

Tu essaies de t'éloigner de l'arbre en rampant, mais tu as la tête qui tourne à cause de la fumée. Sans trop savoir comment, tu te retrouves à plat ventre par terre.

Malheureusement, les mercenaires vous ont sans doute laissés ici parce que l'endroit se trouve à *l'intérieur* du rayon d'action de la bombe. Vertige ou pas, il *faut* que tu t'éloignes au plus vite…

Tu distingues un fossé, ainsi qu'une espèce de rondin à quelques mètres à peine de toi. Peut-être ferais-tu mieux d'aller t'y mettre à couvert.

Si tu décides de ramper jusqu'au fossé, rends-toi à la page 101.

Si tu te relèves et choisis de t'enfuir aussi loin que possible, va à la page 48.

12:18

L'idée que Harrison, votre sympathique chef de camp, fasse partie d'une conspiration criminelle te semble décidément ridicule.

– Je vous ai tout dit, affirmes-tu. Elle ne m'a pas montré son badge, mais elle paraissait sincère.

Harrison se détend visiblement.

– Ma foi, les adultes s'amusent parfois à jouer des tours aux gamins. Viens. Il faut rejoindre le poste d'observation.

Tu vas vérifier avec lui qu'il n'y a plus personne dans les deux dernières tentes. Harrison saute ensuite par-dessus une petite clôture basse et s'enfonce au pas de course dans la forêt. Franchir la barrière ne te pose aucun problème – après tout elle a vocation à empêcher les *voitures* de passer, pas les gens. Mais cela te fait prendre du retard sur Harrison, qui accélère déjà sur un étroit sentier sylvestre.

– Attendez-moi !

Il ralentit légèrement le pas.

– Allez, te presse-t-il.

– Qu'est-ce qui urge à ce point ? lui demandes-tu tout en écartant une branche. Les étoiles vont être là toute la nuit.

Il ne te regarde même pas.

– Je ne veux pas que les autres s'inquiètent pour nous.

Ce qui paraît sensé, mais sa façon de le dire te laisse un étrange sentiment de malaise. Peut-être qu'il trame quelque chose, finalement.

Si tu continues à le suivre, va à la page 22.
Si tu préfères essayer de le semer dans la forêt, rends-toi à la page 46.

02:01

Tu tends tes deux mains vers le rocher le plus proche. La gauche le loupe, mais la droite parvient à se refermer dessus. Ton corps est désormais suspendu dans le vide, pile au-dessus de la bouche du cratère. Bravo !

Mais *comment* vas-tu descendre ? Les parois du cratère sont terriblement lisses et raides, au point d'en être presque verticales. Un déluge de pierres emplit la cuvette en contrebas. Si jamais tu tombes, tu briseras jusqu'au dernier de tes os.

Il va plutôt te falloir grimper, t'extraire du fossé et retourner dans la forêt. Tu commences à te hisser…

Le rocher auquel tu t'accroches se détache aussitôt de la paroi, comme une dent pourrie.

Une pluie de terre s'abat sur ton visage. Tu cherches une autre prise à tâtons – trop tard : tu tombes à toute vitesse, toujours plus bas, en direction des roches qui saillent au fond du cratère…

Crac !

Perdu.

Retourne à la page 52 pour retenter ta chance !

05:00

Tu nages péniblement jusqu'à la grosse turbine, en attrapes le bord et essaies de monter dessus. Mais elle chavire immédiatement, te renvoyant aussitôt dans les eaux glacées.

Tu as le cœur au bord des lèvres. Si le requin n'est visible nulle part, tu peux toujours *sentir* sa présence, l'imaginer en train de s'approcher de toi, ses mâchoires grandes ouvertes…

Tu refais donc une tentative, cette fois en empoignant le milieu de la grille métallique. La turbine balance de droite à gauche, mais elle ne bascule pas lorsque tu te hisses dessus.

Tu te redresses en son centre, en te dandinant comme si tu faisais du hula-hoop. Elle supporte ton poids, mais tu sens qu'elle n'est pas parfaitement stable… Toutefois, c'est la mâchoire du requin qui t'attend si jamais tu perds l'équilibre.

À ta grande terreur, tu vois un aileron ébréché, aussi grand qu'une voile de windsurf, s'élever à la surface et dépasser tranquillement la turbine. Sous celle-ci, tu aperçois les contours scintillants du monstre, entourés d'une nuée de minuscules parasites qui le suivent partout pour se repaître de ses restes.

Le squale n'a pas l'air de te voir : il replonge dans les eaux sombres et disparaît.

Tu pousses un long soupir. Retourner dans l'eau n'est donc pas une option. Mais *comment* vas-tu rejoindre le rivage, et Stacey, sans l'aéroglisseur ? Tu es sous une plate-forme de forage pleine de mercenaires, sans possibilité de bouger…

Crac ! Sous tes pieds, le requin géant jaillit de l'obscurité et referme ses mâchoires sur la turbine. Dans un hurlement, tu tombes à la renverse dans l'eau glacée…

… l'espace d'un instant, tu perds l'usage de la vue et de l'ouïe. Tu t'agites en tous sens, t'efforçant de déterminer de quel côté est la surface.

Ta tête surnage un instant – mais un instant seulement. Tu luttes de toutes tes forces pour retrouver l'air libre. Autant essayer de garder un

bateau à flot en plein ouragan.

Enfin tu retrouves la lumière du jour – pour découvrir la créature occupée à se débattre comme une truite accrochée à un hameçon. Sa queue projette de l'eau un peu partout autour d'elle.

La turbine est toujours coincée dans sa gueule.

Le requin est incapable de mâcher de l'acier. Ses gigantesques dents restent enfoncées dans la grille – il n'arrive pas à la recracher. Ce qui te donne une chance de rejoindre le rivage.

Tu lâches le pylône que tu avais agrippé et commences à nager en direction de la plage, laissant s'étouffer là le monstre marin. De l'eau salée te fouette le visage. Le froid t'engourdit les pieds. Mais l'adrénaline chasse toute sensation de fatigue.

La plage apparaît derrière les falaises. Environ quatre cents mètres te séparent du rivage. Ton record personnel sur une telle distance est de huit minutes – mais quelque chose te dit que tu vas l'exploser. Le requin t'effraie tellement que tu nages presque aussi vite que si tu courais sur la terre ferme.

Tu risques un regard en arrière. La plate-forme s'élève à l'horizon, déjà très loin de toi…

… mais le requin est en train de te rattraper.

Son aileron géant fend l'eau en direction de tes jambes. Une fois la tête monstrueuse suffisamment près de la surface, tu découvres que la créature a réussi à recracher la turbine – ou à l'avaler. Il braque sur toi des yeux ancestraux et ne cesse de se rapprocher.

Ses mâchoires s'écartent, dévoilant une double rangée de dents aiguisées comme des couteaux de cuisine. Tu te mets à hurler…

Boum !

Une explosion ébranle alors la côte. La bombe doit avoir explosé près du campement. Un mélange de végétaux et de pierres jaillit de la forêt. L'eau de mer se soulève, commence à se transformer en vapeur. Tu roules à l'envers comme sous l'effet d'une vague massive, droit vers la gueule ouverte du requin…

Mais lui *aussi* se retrouve pris dans le souffle, qui l'envoie valdinguer un peu plus loin dans l'eau. Tu évites sa gueule, percutes un mur grisâtre. La tête te tourne tellement qu'il te faut *toucher* les branchies géantes pour comprendre que tu te trouves contre le flanc râpeux de l'animal.

L'eau tourbillonne autour de toi, chauffée par l'explosion – tu as l'impression d'avoir atterri à l'intérieur d'une machine à laver en marche. Le requin est assommé, mais vivant. Sa bouche titanesque ne cesse de s'ouvrir et de se fermer, comme celle d'un poisson rouge.

Une centaine de mètres te sépare encore du rivage. Les parcourir à la nage n'a rien d'impossible. Mais que feras-tu si le requin récupère et se remet en chasse ?

Tu recraches de l'eau salée, prends une longue inspiration. Ce n'est pas comme si tu avais le choix…

Ou peut-être que si ?

Si tu prends la direction de la plage, rends-toi à la page 157.

Si tu préfères grimper sur le dos du requin assommé pour essayer de rejoindre la côte, va à la page 73.

07:02

Tu as lâché la corde lors de ta lutte avec le mercenaire, mais elle reste néanmoins à ta portée. Tu tends un pied dans sa direction, l'enroules tant bien que mal autour de ta cheville et la traînes jusqu'à toi.

– On est déjà attachés, ironise Harrison. Je ne vois pas à quoi pourrait nous servir davantage de corde…

– Je n'ai pas assez de force pour casser cette branche, lui expliques-tu. Mais peut-être qu'avec votre aide…

Tu entreprends de nouer la corde autour de la branche. Pas facile, avec tes mains liées dans le dos, mais tu finis quand même par y arriver. Tu en lances ensuite les deux extrémités à Harrison.

Chaque seconde compte.

– Tirez ! lui hurles-tu.

Tu t'acharnes sur la branche pendant que Harrison s'exécute. Les menottes en plastique te mordent les poignets. Tes mains se mettent à enfler. La branche plie, mais ne rompt pas.

– Ça ne marche pas, grogne Harrison.

– Plus fort !

De la sueur coule le long de tes joues. La branche commence à se fendiller dans ton dos – et finit par casser.

– Ouais ! t'écries-tu.

Tu continues à tirer dessus jusqu'à ce qu'elle se détache de l'arbre et tombe par terre. La corde se détend aussitôt. Tu passes tes poignets noués sous tes jambes de manière à les ramener devant toi.

– Dépêche-toi ! te presse Harrison.

Tu te rues sur lui pour le libérer. Mais les mercenaires ont bien fait le travail. Ses liens sont *très* serrés.

– Voilà !

Enfin tu parviens à desserrer la corde. La branche ne retient plus Harrison, mais le collier en plastique lui enserre toujours les poignets.

– De quel côté on va ? lui demandes-tu.

– Je dirais…
Boum !

Va à la page 189.

19:56

Tu remontes la piste qui mène au poste d'observation à toute vitesse, sans quitter un instant le sol des yeux. Au vu de l'amas de pierres acérées et de brindilles qui le recouvre, le moindre faux pas pourrait s'avérer catastrophique. Quelque part dans la forêt est dissimulée une bombe : *chaque seconde* compte.

Bientôt la pente se fait plus raide. Tu touches au but. Bien que tes cuisses te brûlent, tu accélères encore le pas sur les marches en bois.

Tu entends alors des bribes de conversation :

– … Jamais ? (C'est la voix de Pie.) Genre, jamais *jamais* ?

Pie est une espèce de punkette qui passe son temps à changer la couleur de ses cheveux, et qui a un gros faible pour les vêtements d'occasion. À tes yeux, sa propension à toujours dire ce qu'elle pense en fait une personne de confiance.

Tu te demandes ce qu'elle fait ici, au poste d'observation. Ne devrait-elle pas se trouver au campement ?

– Non. Je n'ai jamais lu *Les Redoutés*, lui répond Emily, pour ce qui paraît être la centième fois.

Emily est une fille réservée, généralement capable de supporter Pie – ça fait longtemps qu'elles sont amies –, mais sa patience semble mise à rude épreuve aujourd'hui.

– Pourquoi est-ce si difficile à croire ?

– Parce que *tout le monde* l'a lu !

– Pas moi, intervient Neil.

C'est un garçon gentil, avec une tignasse frisée, des yeux sombres – et une petite tendance à l'impulsivité.

Tous les campeurs ont l'air d'être réunis ici.

– Je parlais des *filles*, lui explique Pie.

– Tu penses que je ne l'ai pas lu *uniquement* parce que je suis un garçon ? lui lance-t-il d'une voix offensée.

– Non, parce que tu viens de le dire !

Ton apparition écourte leur discussion. Tu découvres la zone : un petit terrain gravelé, avec un minuscule parking et des toilettes publiques. Une rampe en bois empêche quiconque de sauter de la falaise – et de tomber cent mètres plus bas dans l'océan.

Tu manques de percuter Emily – qui a attaché ses cheveux en une longue queue-de-cheval noire et recouvert ses ongles d'un vernis phosphorescent.

– Hé ! s'exclame-t-elle en s'écartant d'un bond

– Il-y-a-une-bombe-près-du-campement-et-un-agent-gouvernemental-a-été-kidnappé ! leur lances-tu dans un souffle.

Un homme assis sur un banc tout proche lève sur toi des yeux inquiets. Tes amis, eux, ont juste l'air perplexes.

– Qu… ? commence Neil.

– Quelqu'un a posé une bombe, reprends-tu, toujours hors d'haleine. C'est un agent du gouvernement qui m'en a parlé – juste avant qu'elle ne se fasse enlever par des mercenaires géants.

D'un regard, tu détailles les lieux. Il y a tous les jeunes du campement ici – plus le type sur le banc, occupé à pianoter sur son téléphone. Mais le chef de camp n'est visible nulle part.

– Où est Harrison ? t'enquiers-tu.

– Il nous a envoyés ici observer les étoiles, te répond Emily. Il est censé nous rejoindre sous peu. Tu as bien dit « mercenaires géants » ?

– Il faut qu'on appelle la police. Quelqu'un a un téléphone ?

– Oui, moi, intervient l'inconnu. (Un grand échalas affublé d'un treillis court, et dont les yeux sont dissimulés derrière de grosses lunettes de soleil. Il se lève, te tend son téléphone.) Voilà, j'ai les flics en ligne. Ils veulent te parler.

– Merci. (Tu lui prends le portable d'une main tremblante.) Allô ?

– Sergent Fred Hunt à l'appareil. Tu peux commencer par me donner ton nom et ta date de naissance, s'il te plaît ?

– On n'a pas le temps pour ça. Il y a une bombe près du camp de surf de Karina Bay. C'est…

– L'équipe de déminage est déjà en route, te coupe Hunt. Tous les civils se trouvent à distance de sécurité, au poste d'observation ou plus loin sur la route. Ton nom et ta date de naissance, s'il te plaît.

Tu les lui donnes.

– Merci. Bon, revenons à cet agent qui aurait été kidnappé. Tu connais son nom ?

– Agent Stacey.

– C'est son nom, ou son prénom ?

– Je sais pas trop.

– D'accord. Est-ce qu'elle t'a donné des informations susceptibles de nous aider à trouver les coupables ? Tout ce qu'elle t'a dit peut avoir de l'importance.

– Elle m'a parlé de la bombe – qui aurait été placée là par une société minière désireuse d'exploiter le charbon qui se trouve sous le campement.

– Est-ce qu'elle a mentionné le nom de cette société ? insiste Hunt. Ou celui des personnes impliquées ? T'a-t-elle montré son badge, au moins ?

Il n'a pas franchement l'air convaincu, c'est le moins qu'on puisse dire. Et maintenant que tu y repenses, l'agent Stacey ne t'a *effectivement* rien montré qui prouve son appartenance aux autorités gouvernementales.

Tu es sur le point de lui répondre quand tu entends une voix féminine hurler en arrière-plan à l'autre bout du fil :

– *Ne leur dis rien !*

La liaison n'est pas bonne, mais elle ressemble quand même beaucoup à celle de Stacey.

Et puis plus rien.

– Je veux que tu me répètes tout ce qu'elle t'a dit, reprend Hunt comme si de rien n'était. Mot pour mot.

Stacey se trouve-t-elle avec Hunt ? Auquel cas, pourquoi te demanderait-elle de ne rien dire ? Ces deux-là ne sont-ils pas censés être du même côté ?

Peut-être t'a-t-elle menti sur toute la ligne – mais peut-être que Hunt fait partie de la bande qui l'a kidnappée. À qui vas-tu faire confiance ?

Si tu décides de tout raconter à Hunt, rends-toi à la page 131.
Si tu choisis de l'embobiner, va à la page 34.

– Vous étiez au courant depuis le début ! lui lances-tu. Pour la bombe !

– Il n'y a pas de bombe, te dit Harrison.

Il ne rigole plus, à présent. Tu vois des veines apparaître dans son cou.

– C'est pour ça que vous les avez tous envoyés observer les étoiles aussi tôt dans la journée. Et c'est *aussi pour ça* que vous savez que l'agent Stacey est une femme, alors que je ne vous l'ai pas dit.

– Tu as conscience d'avoir l'air complètement paranoïaque, là tout de suite ?

Il sort un portable de sa poche – un vieux modèle trapu, même pas équipé d'un écran tactile.

– Est-ce qu'ils vous ont menacé ? lui demandes-tu. La compagnie minière qui a placé la bombe ? À moins qu'ils ne vous aient offert de l'argent ?

Harrison te tend son téléphone.

– Prends-le.

Tu hésites.

– Pourquoi ?

– Pour que tu puisses appeler la police. Ils parviendront peut-être mieux que moi à te convaincre que tu délires complètement, avec cette histoire de conspiration.

Il porte un short et un polo moulant. Impossible pour lui d'y dissimuler la moindre arme. Mais il est bien plus fort que toi.

Si tu prends son téléphone et appelles la police, rends-toi à la page 163.
Si tu fais mine de le croire, va à la page 117.

02:00

Tu enfonces tes doigts dans les branchies et te hisses sur le flanc du requin. Sa peau est aussi rêche que la langue d'un chat. Il commence à se réveiller – son épine dorsale ondule de gauche à droite comme un arbre agité par un vent puissant. Tout en te demandant si tu n'es pas en train d'halluciner – sous l'effet de quelque substance bizarre –, tu montes sur son dos et t'agrippes à son énorme aileron.

Tu doutes fort que l'animal puisse te voir là où tu es – et comme tu te trouves hors de l'eau, il ne peut pas te sentir ou entendre les battements de ton cœur non plus. Tu es en sécurité. Enfin, autant qu'on puisse l'être sur le dos d'un requin de vingt mètres.

Tu fixes des yeux la plage dévastée, y vois des flaques boueuses remplies de carcasses d'arbres noircies. Une pluie de cendre la recouvre peu à peu.

Tes amis doivent être morts, au campement. Personne n'aurait pu survivre à une explosion pareille. Tu sens ta poitrine se serrer douloureusement.

Tout à coup, le requin plonge.

Tu as à peine le temps de crier avant de te retrouver sous la surface. Les bras bien serrés autour de l'énorme aileron, tu n'as d'autre choix que de laisser le requin t'entraîner dans les profondeurs.

Il y a des siècles, on avait coutume de punir les crimes des marins en les faisant « passer sous la quille » – c'est-à-dire en les attachant sous leur *propre* bateau avant de prendre le large. Tu as l'impression de vivre exactement la même chose. Tes poumons te brûlent. De l'eau martèle tes tympans et t'inonde le nez. Tu retiens ton souffle jusqu'à ce que le squale ait achevé ce qui n'était en fait qu'un roulé-boulé. De retour à la surface, il te fait aussitôt profiter d'une séance improvisée de rodéo aquatique, et tu ne t'en sors pas trop mal.

Ayant échoué à te déloger, il commence à nager en direction du rivage. Comme la profondeur est insuffisante pour lui permettre de descendre, il se débat à la surface comme une anguille électrique. Tu t'accroches

désespérément à son aileron pour ne pas te faire éjecter par ses mouvements frénétiques.

Les pieds écartés, les hanches bien basses, tu es en train de faire du surf sur un requin géant. C'est *vraiment* n'importe quoi.

Un bruit de raclement envahit soudain tes oreilles, et l'animal s'immobilise sans crier gare. Le choc te fait lâcher prise, t'envoie valdinguer dans les airs, et…

Splash ! Tu percutes la surface, puis aussitôt le sable qui repose au fond. Il y a moins de trente centimètres de profondeur, ici.

Tu te redresses, la bouche pleine d'eau, juste à temps pour voir les gigantesques mâchoires du squale fondre sur toi…

Mais il ne peut pas t'atteindre. La profondeur est insuffisante pour lui. Dans sa hâte de te dévorer, l'animal s'est échoué comme une baleine égarée. Il halète, roule des yeux. Suffoque.

Tu t'extrais tant bien que mal de l'eau, pour aller t'effondrer sur la plage au milieu des gravats et des bouts de bois carbonisés. En sécurité.

– Hé !

Tu tournes la tête en direction du cri. Emily court vers toi sur la plage. Elle a survécu ! Et les autres se trouvent juste derrière elle !

Au loin, le requin continue de se tortiller en tous sens. Tu penses d'abord qu'il essaie de parvenir jusqu'à toi, mais ce n'est pas le cas. En fait, il s'emploie à se *traîner* en arrière, jusqu'à trouver suffisamment d'eau pour pouvoir se retourner – et bientôt disparaître en haute mer.

L'océan retrouve sa sérénité apparente…

00 : 00

Tu as survécu ! Il existe douze autres façons de t'en sortir, essaie de toutes les découvrir !

08:10

Tu te mets à sprinter sur les pierres de gué pour rejoindre ton chef de camp *avant* le crocodile. Malgré sa taille gigantesque – elle fait au moins six mètres de long –, la créature se déplace incroyablement vite dans l'eau boueuse. Elle a toutes les chances de remporter la course.

Mais il est trop tard pour changer d'avis.

– Attrapez ma main ! cries-tu à Harrison une fois à sa hauteur.

Il hurle comme un singe terrifié.

Tu prends sa main tendue pour le hisser sur les pierres. Après quoi vous traversez en hâte le cours d'eau et vous vous enfoncez dans la forêt, vos chaussures et vos vêtements trempés.

Mais le crocodile ne semble pas décidé à renoncer. Comme dans un cauchemar devenu réalité, il glisse jusqu'à la berge et s'élance à vos trousses dans les bois. Peut-être parviendriez-vous à le distancer sur une piste olympique, mais pas *ici*. La forêt, avec ses sentiers bourbeux et ses obstacles piégeux, est *son* domaine.

La piste se sépare en deux devant vous, de part et d'autre d'un profond fossé. Tu prends à droite, Harrison à gauche. Sait-il quelque chose que tu ignores ? Égoïstement, tu préférerais en tout cas que le crocodile *le* suive…

Raté. Tu entends ses pattes marteler le sol dans ton dos – de plus en plus près.

Et tu comprends à présent pourquoi il a préféré *te* poursuivre, plutôt que Harrison. Une chute de pierres a bloqué la piste devant toi. Tu pourrais passer par-dessus, mais probablement pas assez vite.

Tu fais volte-face. Harrison te lance des regards désespérés depuis l'autre côté du fossé. Il est hors de portée. Tu ne peux plus compter que sur toi-même.

La bête se précipite sur toi, les babines écumantes, en détruisant tout sur son passage.

Si tu as pris les allumettes dans la boîte au campement, rends-toi à la

page 112.
Si tu leur as préféré la corde, va à la page 175.

04:07

Tu t'élances vers les arbres, sentant le sable crisser sous tes pieds. Mais tu ne veux pas non plus aller *trop* loin – l'explosion risque de déloger les roches enfouies dans le sol et de les projeter tout autour comme des balles de fusil.

L'énorme chêne s'élève pile devant toi. Tu l'espères assez solide pour résister au souffle…

Tu te réfugies derrière – juste à temps.

La bombe explose dans ton dos, emplissant le ciel de gouttelettes crépitantes. Un nuage de vapeur envahit l'atmosphère. Le sable fuse en tous sens comme les cendres d'un volcan, des débris incandescents passent à toute vitesse devant ton refuge. Le son t'atteint une fraction de seconde plus tard – un gigantesque *BOUM* qui fait trembler le sol sous tes pieds.

L'imposant chêne se met à gémir sous la pression du souffle. Il penche légèrement, mais semble tenir le coup. Peut-être devrais-tu t'en éloigner – mais les échos de l'explosion ne se sont pas encore éteints, et il se met soudain à pleuvoir de l'eau brûlante – de l'eau de mer ! – qui risque de t'ébouillanter.

Si tu décides d'abandonner ton abri, rends-toi à la page 122.
Si tu préfères rester là où tu es, va à la page 28.

16:03

Tu plonges dans les buissons, sous le regard appuyé de Stacey. Tu te demandes si elle te prend pour une poule mouillée.

Quelques secondes plus tard, les deux mercenaires émergent des arbres, de l'autre côté de la clairière.

– Quel détonateur s'est déclenché ? demande l'un.

– Celui-là, lui répond l'autre, en lui désignant le buisson derrière lequel tu te caches. Je vais aller jeter un œil sur le mécanisme d'alimentation.

Le premier se dirige vers ta cachette. Où est le fil-piège laser ? Que faire si on te repère ?

Faut-il fuir ou ne pas bouger ? L'indécision te paralyse…

Trop tard. Les yeux bleu acier du malabar se fixent sur toi.

– Hé ! beugle-t-il. Devine qui j'ai trouvé !

Tu te hâtes de retraverser le massif d'arbustes – mais tu es trop lent : il te rattrape en trois grandes enjambées, enfonce ses bras épais dans le feuillage et t'attrape par le col de ta combinaison de plongée.

– Je te tiens ! crie-t-il en te soulevant du sol.

Bam ! Quelque chose l'a frappé. Il te relâche, et s'effondre aussitôt.

Tu tombes par terre à côté de lui, et regardes avec stupéfaction l'agent Stacey faire face à l'autre mercenaire. Elle est parvenue d'une façon ou d'une autre à se libérer de ses liens, pour ensuite traverser la clairière et mettre K.-O. ton ravisseur.

Son comparse balance un poing épais dans sa direction. Elle esquive le coup, en profite pour lui saisir le bras et lui faire une prise de judo de son cru, qui l'envoie valdinguer par-dessus son épaule. Il s'écrase lourdement sur le sol – et ne se relève pas.

Stacey fouille ses poches jusqu'à y dénicher un téléphone. Puis elle marche jusqu'à l'orée de la clairière pour récupérer son sac à dos, qu'elle s'empresse d'enfiler.

– M-mais vous étiez attachée ! bégayes-tu.

– C'est ce qu'ils croyaient. Viens. (Elle t'aide à te relever.) Il faut qu'on

retourne à la plate-forme pétrolière.

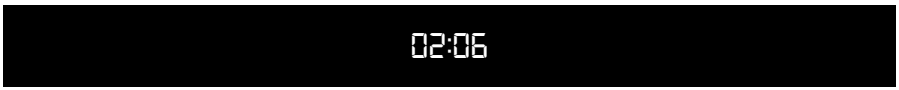
– « *On* » ?

Elle hoche la tête.

– Je ne peux pas piloter l'aéroglisseur toute seule.

– Un aéroglisseur ?!

Va à la page 181.



Tu gardes bien haut le bâton enflammé, pour emplir la tente flottante d'un maximum d'air chaud. Mais tu n'en perds pas moins de l'altitude – *rapidement*. La différence de température entre l'intérieur du ballon et l'extérieur n'est pas assez importante.

Moins de trente mètres te séparent à présent des falaises. Il te faut absolument atteindre l'océan, pour amerrir ; ensuite, tu pourras toujours rejoindre le rivage à la nage.

Mais les arbres sous tes pieds se rapprochent de plus en plus. En percuter un à cette vitesse te serait fatal.

Tu ne vas pas y arriver. Tu vas t'écraser contre un arbre. À la dernière seconde, tu lâches ton bâton et tends les mains, espérant ainsi attraper une branche avant de percuter le tronc…

Bam ! Tu as manifestement fait preuve d'un peu trop d'optimisme…

Perdu.

Retourne à la page 163 pour retenter ta chance !

– D'accord, *d'accord* !

Tu t'approches de la porte, l'ouvres après l'avoir déverrouillée.

Un des agents de sécurité te traîne aussitôt sur le pont extérieur. Tu es en nage sous ta combinaison de plongée. Et si tu avais fait le mauvais choix ? Vos deux vies sont en jeu…

Le type en costume ne te regarde même pas. À travers la fenêtre, il surveille les chiffres qui s'égrènent à l'écran.

00 : 02.

00 : 01.

00 : 00.

– Bien, fait-il, nous y sommes.

Dans un premier temps, rien ne se produit. Puis les écrans qui affichaient des images du campement s'obscurcissent, pour laisser place à un funeste message : AUCUN SIGNAL.

Tu entends un grondement lointain. Il gagne progressivement en puissance, au point que le sol commence à trembler sous tes pieds.

– À terre ! s'écrie Stacey.

Tu te laisses tomber sur le plancher métallique. L'homme en costume crie quelque chose – tu ne saurais dire quoi. Un des agents de sécurité glisse, chute tête la première à tes côtés. Ses yeux roulent en arrière. Une contusion rosâtre se met à enfler au niveau de sa tempe.

Le grondement finit par s'éteindre. Si tes amis se trouvaient dans les tentes, ils sont morts désormais. Tu as envie de vomir.

– Qu'est-ce qui s'est passé ? lance le directeur des lieux. L'explosion n'était pas censée toucher la plate-forme.

– On s'en est tenus aux charges que vous nous aviez demandé de poser, lui répond un des vigiles.

– Désolée si je dérange, intervient l'agent Stacey, mais vous ai-je mentionné que vous étiez tous en état d'arrestation ?

Le boss pointe un doigt court dans sa direction.

– Vous n'êtes pas en position de…

Un grincement assourdissant l'interrompt. C'est *toute* la plate-forme qui gémit.

– Vous pensez que la plate-forme va tenir le coup ? t'enquiers-tu.

Personne n'a le temps de te répondre. Toute la structure qui vous soutient fait soudain une embardée latérale. Le plancher s'incline fortement sans crier gare, vous projetant tous contre le conteneur maritime.

– La plate-forme s'effondre ! hurle un agent de sécurité.

Son patron ordonne à ses troupes de prendre les escaliers :

– Allez, allez, *allez !*

Après avoir essuyé le sang qui macule son visage, l'agent Stacey t'aide à te relever.

– Suis-moi !

Tu t'exécutes. Un chaos sans nom a envahi le pont principal. Des gens courent dans tous les sens sur la plate-forme, en se hurlant des ordres sans queue ni tête. Toute la structure s'est inclinée selon un angle inquiétant ; les escaliers montent à la verticale, les échelles sont devenues des passerelles. Un des montants de soutien de la plate-forme doit être en train de sombrer au fond de l'océan.

Le boss et ses vigiles, qui semblent avoir oublié jusqu'à vos existences, remontent en hâte une échelle branlante en direction d'une aire d'atterrissage. L'hélicoptère qui s'y trouve est littéralement en train de *glisser* dessus.

D'autres gens se jettent à l'eau depuis le bord. Vu l'inclinaison de la plate-forme, seule une petite quinzaine de mètres les sépare à présent de la surface.

– Par ici ! te hurle Stacey, tout en partant dans la direction opposée.

Elle remonte la pente à grandes enjambées, escalade quelques marches. *Pourquoi* fait-elle cela ? Ne feriez-vous pas mieux de descendre ensemble de la plate-forme aussi vite que possible ?

Si tu te jettes dans l'eau avec les ouvriers, rends-toi à la page 96.
Si tu choisis de suivre Stacey, va à la page 98.

08:04

Tes mains se referment sur le câble d'acier, qui parvient – tu ne sais trop comment – à être *à la fois* glissant et rugueux. Comment Stacey a-t-elle fait pour grimper si facilement ?

Le dessous de la plate-forme te semble incroyablement lointain – mais les salves de fléchettes hypodermiques décochées dans ta direction devraient te donner une motivation suffisante… L'une d'entre elles vient d'atteindre l'aéroglisseur. Impossible de voir d'où elle a été tirée. Et comme tu ne comptes pas rester là pour le découvrir, tu t'empresses de débuter ton ascension.

Ce qui n'a rien d'évident. Les fibres d'acier te brûlent les mains. Tu progresses laborieusement…

… jusqu'à ce que ton pied shoote accidentellement dans le fusil à harpon.

Le câble commence alors à se rétracter ; l'arme se précipite aussitôt vers toi. Tu lâches l'acier juste à temps pour éviter d'avoir les doigts pris dans le mécanisme – et attrapes le canon du fusil, lequel t'entraîne dans les hauteurs, jusqu'à percuter le harpon enfoncé dans l'acier.

Maintenant que l'arme ne le relie plus à la plate-forme, l'aéroglisseur se met à dériver sur les eaux.

Tu te balances un moment dans les airs. Les coups de feu ont cessé – évidemment : personne ne peut plus te voir. Mais rester là à jamais n'est pas vraiment une option. Tes épaules te font déjà mal, tout comme tes biceps.

L'écoutille par laquelle Stacey est passée se trouve juste au-dessus de ta tête. Les tireurs doivent connaître ta position. Ce n'est qu'une question de temps avant qu'ils ne viennent te régler ton compte…

Tu n'as guère d'autre choix que d'ouvrir l'écoutille pour t'engouffrer à l'intérieur.

Quand tu retrouves la lumière du jour, tu te découvres sur une gigantesque plate-forme d'acier sillonnée d'échelles, de passerelles et d'escaliers – un véritable labyrinthe. Stacey est en train de longer un

échafaudage au-dessus de ta tête, mais tu ne vois pas par où passer pour la rejoindre.

Clac ! Un nouveau projectile ricoche sur une rampe juste à côté de ton bras. Le tireur, perché en hauteur un peu plus loin, entreprend de recharger son fusil hypodermique. Tu fais volte-face, gravis les marches de l'escalier le plus proche pour te mettre à couvert au plus vite.

Un haut-parleur se met alors à crépiter.

– À l'attention de tout l'équipage. Deux hors-la-loi sont à bord.

L'écho de la voix résonne d'un bout à l'autre de la plate-forme, te revenant de partout à la fois. Il te faut une bonne minute pour comprendre que c'est de *toi* qu'elle parle.

– Retournez dans vos quartiers, poursuit-elle, *et restez-y enfermés le temps que la sécurité ait appréhendé ces indésirables. Si jamais vous les voyez, tirez sur l'alarme incendie la plus proche.*

Tu te réfugies derrière une grosse pile de barils, pour te placer hors de la ligne de mire du tireur – et te retrouves nez à nez avec un homme visiblement terrifié. Il porte une salopette et un casque de sécurité.

Il tend le bras vers une poignée rouge qui saille du mur.

Tu lèves les mains.

– Ne faites pas ça ! S'il vous plaît – je n'ai commis aucun crime ! Vous savez quel âge j'ai ?!

Le type tire sur l'alarme, puis file aussitôt dans la direction opposée. La sirène se met à hurler.

Tu remontes quatre à quatre une nouvelle volée de marches, qui conduisent vers une rangée compacte de conteneurs maritimes. Une fois devant, tu constates que des fenêtres et des portes ont été découpées dans ces conteneurs.

Clac ! Une fléchette s'enfonce dans la tôle ondulée, à quelques centimètres de ta tête. Du tranquillisant… enfin, c'était sa fonction première : ce tir était assez puissant pour t'arracher un œil ! Il faut *vraiment* que tu trouves un endroit où te cacher.

Tu te tournes vers le conteneur le plus proche. Fermé. Tu cours jusqu'au suivant, tires sur sa poignée…

… la porte s'ouvre. Tu plonges à l'intérieur, t'empresses de reverrouiller derrière toi.

Une véritable forêt d'ordinateurs emplit les lieux. Des câbles relient des haut-parleurs et des unités centrales bourdonnantes à d'énormes antennes

ou à des téléphones constellés de boutons. Sur une douzaine d'écrans s'affichent les moindres recoins de la plate-forme pétrolière…

… et du campement. Tu vois les tentes, la corde à linge, les restes fumants du feu. Depuis votre arrivée dans la région, quelqu'un se servait de caméras cachées pour surveiller tous vos faits et gestes.

Tes amis ne sont visibles sur aucun écran. Ils sont peut-être dans les tentes – ou alors au poste d'observation.

Quelqu'un essaie d'ouvrir la porte, mais le verrou résiste. Tu aperçois une table renversée contre la fenêtre – et te glisses derrière pour empêcher quiconque de te voir de l'extérieur.

– Hé ! lance une voix étouffée. Tu m'entends ?

Tu restes hors de vue, le cœur battant.

– Je *sais* que tu es là-dedans. (On dirait le type du haut-parleur, celui qui a parlé de *hors-la-loi*.) Tu as trente secondes pour sortir – ou on tue ton amie.

Tu risques un coup d'œil furtif par la fenêtre. Derrière, se tient un homme aux cheveux gris. Une fossette creuse l'une de ses bajoues. Il porte un costume gris anthracite manifestement taillé sur mesure. Le portrait craché d'un cadre supérieur – et pas du genre sympathique.

Il n'est pas seul. Deux agents de sécurité en uniforme sont avec lui – de même que l'agent Stacey, agenouillée par terre ; une des gardes la retient fermement par la nuque. Son nez saigne.

– Il ne te reste plus que dix secondes, maintenant.

Ton souffle se fait plus court. Personne n'a l'air armé. Mais Stacey ne semble pas être en position de se défendre.

– *Huit* secondes, reprend-il.

– Ne l'écoute pas, te dit Stacey. Tu *dois* arrêter le…

L'agent de sécurité lui colle une main sur sa bouche.

– Cinq, poursuit le sale type, comme si de rien n'était.

Tu réfléchis à toute vitesse. Si tu restes ici, ils vont tuer Stacey. Mais c'est toi qui risques de mourir si tu te décides à sortir.

– Quatre.

Pourquoi tient-il tant à te faire sortir de ce conteneur ? Et qu'est-ce que Stacey essayait de te dire ?

En suivant son regard, tu tombes sur un des écrans d'ordinateur. En lieu et place d'un flux vidéo s'y affiche un minuteur – un compte à rebours.

Ainsi que le texte suivant : APPUYEZ SUR N'IMPORTE QUELLE TOUCHE POUR ANNULER LA DÉTONATION.

Le minuteur passe de 00 : 29 à 00 : 28.

– Trois.

Si tu appuies sur le clavier le plus proche de l'écran, ça condamne à coup sûr l'agent Stacey – que cela puisse sauver tes amis n'est en revanche qu'une *hypothèse*.

– Deux.

Si tu sors du conteneur pour sauver la vie de Stacey, rends-toi à la page 84.

Si tu choisis d'enfoncer une touche, va à la page 106.

28:43

— Très bien, Seth, dit la femme. Je suis l'agent Stacey. Je suis venue vous prévenir – vous êtes tous en danger au campement.

Des lunettes de soleil te dissimulent ses yeux.

– Quel genre de danger ? t'enquiers-tu.

– Je t'expliquerai tout en route.

Elle se tourne vers les longues herbes piquantes qui bordent la forêt. Deux sentiers coupent à travers le feuillage. Celui de gauche mène plus ou moins directement au campement. Celui de droite s'enfonce dans les arbres, pour finalement aboutir à un poste d'observation perché au sommet des falaises.

– Quel est le chemin le plus rapide pour atteindre le campement ? te demande-t-elle.

Ton regard tombe sur l'épave qui lui sert d'embarcation. De petits trous circulaires en constellent la coque, parmi les égratignures et les bosses.

– Ce sont bien des… impacts de *balles* ?

– Mon GPS a été détruit lors de ma fuite, te dit-elle, en se gardant bien de répondre à ta question. Je vais te demander de me guider jusque là-bas, *séance tenante*.

Le campement est isolé. Si cette femme constitue une menace, la conduire là-bas risque de mettre tes amis en danger. Peut-être ferais-tu mieux de l'emmener au poste d'observation, où il y aura beaucoup de touristes. Cela devrait suffire à assurer ta sécurité.

Prends-tu à gauche, vers le campement, ou à droite, en direction du poste d'observation ? Fais ton choix, puis rends-toi à la page 18.

02:08

Abandonnant Stacey à son sort, tu te précipites dans la foule des ouvriers. Ils sont en train de sortir des vêtements de flottaison d'un énorme casier d'urgence au plancher verrouillé. Ils t'ignorent et semblent avoir oublié le discours de leur boss sur les « hors-la-loi » qu'ils étaient censés dénoncer.

Tu sors un gilet de sauvetage du casier et t'empresses de l'enfiler. Toutes sortes de sifflets, de lumières et de boucles en pendent, mais tu parviens finalement à trouver la courroie censée faire le tour de ta taille.

– Et le mégalodon ? hurle quelqu'un.

– On va devoir prendre le risque, lui répond quelqu'un d'autre.

Tu t'apprêtes à demander ce qu'est un « mégalodon » quand l'ouvrier devant toi tire sur la corde de son gilet de sauvetage, qui se gonfle aussitôt. Tu en fais de même. *Fvvouff !* Le gilet t'étreint littéralement le cou. Tu arrives à peine à voir par-dessus – sans doute l'as-tu mis à l'envers.

L'ouvrier saute de la plate-forme, s'enfonce presque aussitôt dans l'océan. Tu t'avises alors que ton tour est venu. Après avoir remis ton gilet dans le bon sens, ce qui a laissé à ton prédécesseur le temps de s'éloigner suffisamment, tu prends une longue inspiration et t'élances dans les airs.

Ton cœur s'arrête un instant de battre, juste avant ta plongée dans l'eau glacée. Le gilet vient percuter ton visage, presque assez fort pour l'amocher, puis se met à clignoter. Il doit être conçu pour réagir au contact d'un liquide.

Alors que tu t'écartes pour laisser de la place à la personne suivante…

… la plate-forme pétrolière lâche soudain un gémissement de mauvais augure.

– Tout est en train de s'écrouler ! hurle quelqu'un.

Les pylônes en béton commencent à se fissurer, des câbles d'acier à se rompre, des entretoises à plier. Tu nages vers les autres ouvriers aussi vite que tes membres te le permettent, pour te mettre à distance de sécurité…

Trop tard. Un million de tonnes de gravats s'abattent sur ta tête.

Perdu.

Retourne à la page 88 pour retenter ta chance !

02:08

Tu gravis en hâte les escaliers à la suite de Stacey. Elle te prend la main, t'emmène jusqu'à un gigantesque ascenseur situé derrière une rangée de conteneurs maritimes. Ses portes sont déjà ouvertes.

– Ce machin fonctionne encore ? l'interroges-tu.

– Aucune idée. Mais on n'a vraiment pas le temps de monter à pied.

Elle pénètre dans l'ascenseur, écrase un bouton de la main. Une alarme se met aussitôt à retentir. Tu parviens tout juste à la rejoindre avant que les portes ne se referment.

La plate-forme pétrolière étant en train de glisser dans la mer, l'ascenseur se retrouve de travers. Vous n'êtes pas seulement en train de monter, vous vous déplacez également *latéralement*. La cabine frotte contre la cage, projetant une gerbe d'étincelles un peu partout.

– Pourquoi est-ce qu'on monte ? lui demandes-tu. On ne devrait pas plutôt essayer d'atteindre l'aéroglisseur pour s'enfuir ?

– Il va finir enterré sous un million de tonnes de métal et de béton, t'explique-t-elle. Mais je connais un autre moyen de filer.

Une nouvelle sonnerie, puis les portes de l'ascenseur s'ouvrent devant toi. Tu t'attendais à te retrouver sur l'héliport, or c'est dans les hauteurs de la plate-forme que vous émergez, près de la tour de contrôle depuis laquelle le sniper te tirait dessus un peu plus tôt. Il est désormais hors de vue.

Stacey te conduit au bord du plateau.

– On va sauter, te dit-elle.

Ça ferait *vraiment* une belle chute. Percuter l'eau de cette hauteur reviendrait à atterrir sur du béton.

Tu as soudain la tête qui tourne ; tes jambes peinent à te soutenir.

– Hors de question !

– Ce n'est pas comme si on avait le choix. (Elle recule de manière à pouvoir prendre de l'élan.) Allez, vas-y.

Tu ne bouges pas d'un pouce.

– S'il fallait sauter, pourquoi ne pas l'avoir fait de l'autre côté ? Quand il

n'y avait que dix mètres de chute ?

– Écoute, tout va s'effondrer d'ici peu. Je n'ai pas le temps de t'expliquer – fais-moi simplement confiance.

Lui refuser ta confiance t'a valu pas mal de problèmes aujourd'hui. Mais tu mettrais ta main au feu que vous ne survivrez pas à un plongeon pareil.

Une nouvelle embardée de la plate-forme manque de te projeter dans l'océan.

– C'est trop tard pour en débattre ! te hurle Stacey.

Et elle s'élance vers le bord de la plate-forme, en tendant sa main dans ta direction.

Si tu la prends, rends-toi à la page 38.
Si tu recules d'un pas, va à la page 141.

04:03

Tu traînes ton corps affaibli sur la terre et l'herbe morte, jusqu'au fossé. La chose qui ressemblait à un rondin n'en est pas un. C'est en fait ta planche de surf, déjà noircie de cendre. Tu dois te trouver à l'endroit précis où les mercenaires se sont emparés de l'agent Stacey – les vapeurs de chaleur t'empêchent cependant d'en avoir la certitude.

Tu te laisses tomber dans le fossé, puis te glisses sous ta planche de surf. Ce faisant, tu écorches ta joue contre la coque en fibre de verre. À travers ta combinaison de plongée, tu sens des roches brisées et des brindilles te rentrer dans le dos.

Avec un peu de chance, la terre du fossé va absorber la chaleur de l'explosion, et la planche te protégera de la pluie de débris. Mais si c'est un *arbre* qui atterrit dessus, t'y piégeant jusqu'à ce que mort s'ensuive ? À moins que la fumée ne t'asphyxie avant même l'explosion de la b…

BOUM !

Les vibrations du sol te retournent l'estomac. Les flammes s'éteignent instantanément, la déflagration ayant aspiré tout l'oxygène. Tu as soudain la tête qui tourne. Un millier de tonnes de terre se retrouvent catapultées dans le ciel, qui s'assombrit à vue d'œil.

Tu as *presque* le temps de crier avant que toute cette masse retombe sur le sol. La boue surchauffée *s'écoule* du ciel, elle s'amasse sur ta planche de surf et remplit le fossé tout autour de toi – en te brûlant la peau au passage. Le rugissement parvient même à couvrir le martèlement de ton cœur.

Les points noirs qui dansaient devant tes yeux disparaissent dès que tu peux à nouveau respirer. Entre ta planche et la boue qui t'entoure, tu parviens à distinguer un filet de lumière. Tu es en vie !

Tu essaies de repousser ta planche, de manière à pouvoir sortir du fossé – mais elle te donne l'impression de peser aussi lourd qu'un éléphant mort. Soit tu as épuisé toutes tes forces – ce qui n'est pas impossible –, soit la planche est recouverte de terre et de décombres.

– Hrrrrrrrgh !

Tu te remets à pousser aussi fort que tu peux. En vain. La planche ne

bouge pas d'un pouce…

… contrairement à un pan du fossé.

Tu t'attaques aussitôt à la boue chaude. Peut-être parviendras-tu à te *creuser* un chemin vers l'extérieur.

Le bord du fossé s'effondre alors complètement, et tu commences à tomber !

Une fraction de seconde te suffit pour comprendre ce qui vient d'arriver. L'explosion a formé un immense cratère dans le sol – juste à côté de ton fossé ! L'un des pans du fossé s'est écroulé dans le cratère, et tu es sur le point de subir le même sort…

Si tu t'agrippes au rocher le plus proche, rends-toi à la page 57.
Si tu attrapes la planche de surf, va à la page 44.

19:56

Les sales types ont de l'avance, mais les bottes de Stacey ont laissé des empreintes sur le sol de la forêt. Tu les suis, en faisant attention à chacun de tes pas. Marcher sur un bout de bois pointu alors que tu n'as pas de chaussures te coûterait très cher.

La piste aboutit à une futaie. D'un regard, tu fais le tour des environs.

Là-bas ! Tu aperçois les mercenaires au loin, entre deux arbres. Ils traînent toujours l'agent Stacey, apparemment inconsciente – ou pire encore.

Sitôt qu'ils ont redisparu, tu reprends ta progression…

… et tombes bientôt sur un petit campement – pas le vôtre. Une tente basse, peinte à la bombe en vert et marron pour se fondre dans le feuillage, y est dressée entre deux arbres immenses. Dans une clairière toute proche, tu découvres une antenne parabolique pointée vers le ciel. Un peu plus loin, une grosse boîte métallique cadenassée trône à côté d'un filet de camouflage. Mais *où* est l'agent Stacey ?

– Mmmh !

Là, sous le filet. Seuls ses grands yeux et sa bouche recouverte de ruban adhésif te sont visibles. Mais au moins, elle est en vie.

Elle regarde droit dans ta direction.

– *Mmmmh !*

Tu t'apprêtes à traverser la clairière au pas de course pour aller l'aider quand des voix te parviennent. Impossible de deviner d'où elles proviennent.

– Un problème ? s'enquiert un des malabars.

– Quelque chose a coupé le fil-piège laser, lui répond l'autre.

– Peut-être un animal.

– Ou peut-être qu'*on* nous a suivis. Je vais vérifier ça.

Tu ne peux pas encore les voir. Peut-être as-tu le temps de courir jusqu'à Stacey pour la libérer – et t'enfuir avec elle.

Ou pas. Tu pourrais aussi te précipiter dans les buissons qui entourent la

clairière.

Si tu te décides à secourir Stacey, rends-toi à la page 165.
Si tu préfères te cacher dans les buissons, va à la page 81.

Tu écrases ton poing sur le clavier, pour enfoncer toutes les touches en même temps.

– Non ! s'écrie le type en costume.

Le compte à rebours s'interrompt.

Tu te précipites vers la porte. Peut-être est-il encore possible de sauver l'agent Stacey…

Mais une fois encore, elle n'a pas franchement l'air d'avoir besoin qu'on vienne lui prêter main-forte. À travers la fenêtre, tu la vois échapper aux griffes du vigile, pour aussitôt lui coller un coup de tête en plein menton. Il s'effondre comme un immeuble qu'on fait imploser.

Le maître des lieux fourre une main dans sa poche, mais Stacey le plaque au sol avant qu'il ne soit parvenu à en sortir quoi que ce soit. Il en a le souffle coupé.

– Daniel Winston Christie, lui dit-elle tout en sortant une paire de menottes de son sac à dos. Vous êtes en état d'arrestation. Vous avez le droit de garder le silence.

– Vous ne descendrez jamais de cette plate-forme, siffle Christie.

Stacey hausse un sourcil.

– Ah bon ?

Le ronronnement d'un hélicoptère en approche te parvient alors aux oreilles.

– Ici la police ! lance une voix amplifiée par un mégaphone. Évacuez immédiatement la plate-forme d'atterrissage !

– Notre carrosse m'a tout l'air d'être avancé, fait Stacey en forçant Christie à se relever.

Toute cette histoire te semble tellement irréelle ! Il y a moins d'une demi-heure, tu contemplais les vagues sur la plage. Et maintenant tu te retrouves sur une plate-forme offshore, en compagnie d'un agent du gouvernement et d'un cadre d'entreprise corrompu. Tu viens d'empêcher une énorme explosion de tuer tes amis et d'anéantir un parc national.

– Si je parle à quiconque de tout ça… commences-tu.

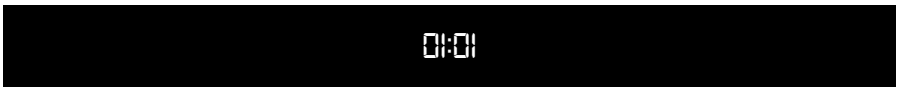
– … tu finiras en prison, te rappelle Stacey. Cette affaire est classée top secret.

Elle doit forcément se rendre compte de ta déception. Elle pose une main sur ton épaule.

– Mais tu as assuré, ajoute-t-elle. Tu as *sacrément* assuré. Ça te dirait, un petit baptême d'hélicoptère ?

00 : 00

Tu as survécu ! Il existe douze autres façons de t'en sortir, essaie de toutes les découvrir !



Tu t'élances par-dessus le trou en battant des bras et des jambes. Neil, de l'autre côté, tend sa main pour te rattraper…

Mais le gouffre s'élargit au moment précis où tu le traverses. Une cavité mortelle s'ouvre sous tes pieds, hérissée de roches pointues. Les falaises s'effondrent dans un bruit de tonnerre – le bruit de la pierre qui pulvérise de la pierre.

Ta main loupe celle de Neil de quelques centimètres…

– Noooooon ! hurles-tu en chutant dans l'obscurité.

Perdu.

Retourne à la page 66 pour retenter ta chance !

07:31

— OK, marmonnes-tu. Quand faut y aller…

Tu saisis les fils, regrettant *déjà* ta décision. N'est-ce pas une terrible erreur que tu t'apprêtes à commettre ?

Mais il le *faut*. Tu te souviens qu'un jour quelqu'un t'a dit qu'être courageux, c'est faire ce qui est juste même quand on a peur.

Tu prends une longue inspiration…

… et arraches les fils du pain de T4.

Qui n'explose pas.

Le minuteur s'éteint quelques instants plus tard.

Un sourire féroce s'épanouit sur ton visage. Tu viens de désamorcer une bombe ! D'empêcher un crime ! De sauver des vies, y compris la tienne !

Bip.

Ce n'est pas le minuteur qui a produit ce bruit. Tu regardes autour de toi.

Tu aperçois une autre lumière clignotante. Un autre minuteur. Une autre bombe, dissimulée dans les ténèbres. Prête à te réduire en cendres.

Tu aurais dû deviner qu'une seule charge ne suffirait pas à produire le cratère de la taille d'un stade que Stacey t'a décrit. À part celui-là, tu ne vois pas d'autres engins explosifs.

Ce minuteur s'égrène plus rapidement que le premier. Chaque seconde ne dure qu'une *demi*-seconde. Un signal quelconque a dû lui être envoyé quand tu as neutralisé la première bombe.

Pas de problème, te dis-tu. Tu vas simplement désamorcer celle-là de la même manière.

Sauf que l'autre t'a laissé plus de temps ; et elle n'émettait pas de tels bips. Le signal aurait-il activé une espèce d'alarme ?

D'un autre côté, as-tu vraiment le choix ? Tu n'auras jamais le temps de te mettre en lieu sûr…

Mais peut-être parviendrais-tu *au moins* à emporter la bombe là où elle ne blesserait personne d'autre.

Si tu essaies de désamorcer la deuxième bombe, rends-toi à la page 140.

Si tu la sors de la grotte et te mets en quête d'un endroit où la jeter, va à la page 178.

03:51

La boîte d'allumettes est toujours glissée sous la manche de ta combinaison de plongée. Tu la sors de sa cachette, prends une allumette et grattes celle-ci contre la bande abrasive, en espérant que l'eau ne les aura pas détrempées.

Tout va bien. L'allumette prend feu en produisant un petit sifflement réconfortant. Tu la lèves devant toi comme s'il s'agissait d'une flamme olympique.

Le crocodile ralentit. Impossible de savoir ce qui se passe dans son impitoyable cerveau reptilien. Peut-être a-t-il peur du feu. Ou peut-être est-il simplement surpris que sa proie n'essaie pas de s'enfuir.

Quoi qu'il en soit, tu n'es pas pour autant en sécurité. Le crocodile te bloque le passage et la bombe risque d'exploser d'une minute à l'autre.

L'animal se rapproche peu à peu de toi, en déployant ses griffes.

L'allumette vacille, finit par s'éteindre.

Tu en craques une autre. *Fsstt.* Mais ça ne fait nullement reculer la bête, dont la queue ne cesse de remuer de droite à gauche.

D'une pichenette, tu la lances en direction de l'œil du monstre.

En plein dedans ! Mais ta joie est de courte durée : cela ne lui fait ni chaud ni froid. Ses mâchoires s'ouvrent, et il bondit sur toi…

Crunch !

Perdu.

Rends-toi à la page 114 pour retenter ta chance !

15:39

Harrison a l'air inquiet.

– Le camp est vide, dit-il. On devrait sortir du rayon d'action de la bombe et contacter les autorités.

À ton grand soulagement, il te croit sur parole.

– Je n'ai pas mon téléphone.

– J'ai une radio d'urgence dans la voiture. Par ici.

– Et les autres ?

– Ils sont au poste d'observation, pour contempler le coucher du soleil – donc très loin du campement. Mais on doit quand même contacter la police au plus vite. Viens.

Il a l'air de prendre au sérieux ta mise en garde. Tu le suis sur une piste étroite. Au loin, les falaises masquent le soleil couchant. L'obscurité commence à dissimuler le sol de la forêt, transformant les pierres pointues en autant de pièges potentiels.

Harrison a des chaussures, *lui* – il prend donc de l'avance sur toi. Tu as le plus grand mal à tenir son rythme.

Une lamentation s'élève soudain dans le lointain.

– C'était quoi, *ça* ? t'enquiers-tu.

Il continue à marcher comme si de rien n'était.

– Quoi donc ?

Là, encore une fois. On dirait le gémissement d'un bébé affamé.

– Vous n'avez rien entendu ? insistes-tu.

Harrison s'immobilise à contrecœur. Écoute le cri lointain.

– C'est juste un combat de chats sauvages, conclut-il. Rien d'inquiétant. Continue.

Le hurlement s'accentue, pour ensuite s'interrompre subitement. Ça signifie peut-être qu'un des chats a remporté le combat.

Un cours d'eau peu profond gargouille devant vous, traversé d'une rangée irrégulière de pierres de gué. Du sable fin tourbillonne autour comme de la fumée.

Mais ce n'est pas tout. En t'engageant sur le passage à la suite de ton chef de camp, tu t'arrêtes net à la vue d'une traînée rougeâtre charriée par le courant.

– Harrison, il y a du sang dans l'eau.

Il baisse les yeux, fronce les sourcils.

– Non, fait-il. Ça doit être autre chose.

Les cris vous parvenaient de l'amont, avant qu'ils ne cessent si brutalement. Et maintenant c'est du *sang* qui vient de cette direction. Que s'est-il passé ?

Un animal a manifestement été tué. Mais par *quoi* ?

La réponse ne tarde pas à apparaître devant tes yeux : une forme sombre dans l'eau, qui se rapproche de plus en plus de vous. Tu parviens bientôt à distinguer une queue géante, qui bat en rythme comme les hanches d'un danseur. Puis d'énormes pattes griffues qui avancent vers vous…

Une peur quasi primale envahit aussitôt ton cerveau. Dans cette forêt rôde quelque chose de plus effrayant qu'une bombe. Une chose capable de nager, de réfléchir. Une chose pourvue de *dents*.

– Un crocodile ! t'écries-tu.

Harrison fait volte-face – trop vite. Il perd l'équilibre sur une des pierres. Les bras battants, les yeux écarquillés de terreur, il bascule dans l'eau.

Le crocodile change immédiatement de cap et se met à nager vers ton chef de camp ; une double rangée de crocs luit faiblement de chaque côté de son énorme museau.

Si tu te précipites sur Harrison pour le sortir de l'eau, rends-toi à la page 77.

Si tu essaies de distraire le crocodile, va à la page 14.

09:21

– D'accord je vous crois, dis-tu. Pardon. Je ne sais pas où j'avais la tête.

– Aucun souci, fait Harrison.

Il n'a effectivement pas l'air blessé. Ce qui ne fait que confirmer tes soupçons. Si *toi*, tu avais dû répondre à de telles accusations, jamais tu n'aurais lâché l'affaire aussi facilement.

Il remet le téléphone dans sa poche.

– On reprend notre route ? Tout le monde nous attend au poste d'observation.

– Eh bien…

Mais il se dirige déjà vers la forêt. Tu te mets à courir pour le rattraper.

Tu aperçois bientôt une moto tout-terrain couchée près d'une piste étroite. Harrison ramasse un casque rose et te le lance.

– On ne peut pas continuer à pied, il ne nous reste plus assez de temps, te dit-il en récupérant un second casque. On ferait bien de… d'emprunter cette moto.

Plus assez de temps pour quoi ? te demandes-tu. Pour retrouver les autres au poste d'observation, ou pour sortir du rayon d'action de la bombe ?

Harrison enfourche la moto, démarre son moteur. Tu montes derrière lui et passes tes bras autour de sa taille.

Sans même te laisser le temps de t'installer, il appuie sur l'accélérateur et lance l'engin à l'assaut de la piste. Le sol est si irrégulier que tu ne cesses de rebondir sur la selle.

Tu ne lui fais toujours pas confiance, mais tu te rends subitement compte que *lui* n'a peut-être pas confiance en *toi* non plus. Harrison risque de comprendre que tu continues à le soupçonner et il pourrait décider de ne *pas* t'emmener au poste d'observation… mais ailleurs !

Il va cependant trop vite pour que tu puisses sauter. Des branches n'arrêtent pas de fouetter ton casque et les manches de ta combinaison de plongée. Ce n'est rien comparé à Harrison, mais ça ne suffit pas à le faire ralentir.

– Attention ! lui cries-tu – mais il ne risque pas de t'entendre avec le rugissement du moteur.

Vous longez un ravin profond, prenez un virage serré, et le poste d'observation apparaît devant vos yeux. Harrison ne t'a pas menti – du moins, pas sur votre destination. Pie, Neil, Emily et les trois autres jeunes sont adossés contre le garde-fou en bois, les yeux plissés face au rougeoiement du soleil.

Si tu veux les prévenir, à propos de la bombe et de Harrison, c'est *maintenant*.

– Faites gaffe ! leur hurles-tu. Harrison est…

Boum !

Vous êtes déjà très loin de la bombe quand elle explose, mais l'onde de choc t'éjecte tout de même de la moto. Un mur d'air surchauffé s'abat sur toi alors que tu percutes le sol.

Le souffle fait également tomber tes amis. La moto échappe des mains de Harrison, qui s'effondre à son tour par terre dans un roulé-boulé brutal. Son véhicule va s'écraser contre un arbre, projetant des éclats métalliques un peu partout dans la clairière. De l'essence commence à couler de son réservoir fendu.

Tes oreilles bourdonnent lorsque tu te relèves enfin. Au loin, tu t'aperçois qu'une partie de la forêt a pris feu. Une pluie d'étincelles s'abat du ciel. On jurerait que c'est la fin du monde.

Les autres se rapprochent de toi d'un pas hésitant. On dirait les figurants d'un film de zombies, avec leurs vêtements déchirés et recouverts de cendre.

– … dit Emily.

Tu remues un doigt dans ton oreille.

– Hein ?

– … ça va ? répète-t-elle.

Sa voix semble te parvenir de *très* loin.

– Je crois, oui. Mais regardez !

En tombant, les étincelles ont enflammé la flaque de combustible qui s'étend sous la moto tout-terrain. Vu l'odeur de fumée qui arrive vers toi, le feu ne va pas tarder à se propager dans votre direction. Il va bientôt atteindre le poste d'observation.

– Par ici !

Pie s'élance vers le sentier le plus proche, mais les flammes l'ont devancée. Un véritable rideau de feu l'empêche de s'y engager. Et il vous encercle complètement !

– On est fait comme des rats ! hurle-t-elle.

Elle dit vrai. Toutes les pistes sont coupées, et le feu crépitant vous repousse toujours plus près de la falaise. Vous reculez tous jusqu'au garde-fou en bois. La chaleur vous *rôtit* la peau.

Une idée te traverse alors l'esprit. Tu te penches par-dessus le garde-fou. Les falaises ne sont pas totalement abruptes. Et vous pourriez y trouver juste assez de prises pour descendre jusqu'à l'océan.

– On ne va pas y arriver, se lamente Neil, après avoir entendu ton plan.

– Il faut qu'on essaie, insistes-tu.

– Et Harrison ? s'enquiert Emily.

Tu l'avais complètement oublié, celui-là. Il est toujours affalé par terre à côté de la moto en flammes – des flammes qui se rapprochent dangereusement de sa main tendue.

Tu risques de finir en grillade si tu vas lui porter secours. Et il y a quatre-vingt-dix pour cent de chances pour qu'il ait été au courant pour la bombe. Mais peux-tu *vraiment* le laisser mourir ?

Chaque seconde compte.

Si tu décides de l'abandonner à son sort, rends-toi à la page 172.
Si tu essaies de le sauver, va à la page 29.

Tu te décides finalement à quitter ton abri. La vue de la plage te coupe le souffle. Même à travers les volutes de vapeur et la pluie d'étincelles, la côte ressemble à une zone de guerre. Une bonne partie du rivage a tout simplement *disparu*, et l'océan a inondé l'espace détruit. Devant tes yeux s'étend un lagon boueux qui n'était pas là auparavant.

Crac. Des racines se rompent dans ton dos ; tu as tout juste le temps de t'écarter avant que le chêne ne s'écrase par terre dans un fracas infernal.

Tu regardes autour de toi. Rien d'autre ne semble vouloir attenter à ta vie – ni bombe, ni mercenaire, ni chef de camp perfide, ni arbre meurtrier. Le nuage de vapeur dans lequel tu te trouves n'a rien d'agréable, mais n'est guère plus incommodant qu'une douche un peu trop chaude, finalement. Le pire est derrière toi.

Une faible lueur à l'horizon attire ton regard. Il y a une voiture de police garée au sommet du poste d'observation, tous phares allumés. Il semblerait que l'agent Stacey soit finalement parvenue à contacter les autorités. Avec un peu de chance, ils sont en train d'arrêter Harrison.

Mais tu ferais mieux de t'en assurer. Après un long soupir, tu entreprends de gravir l'imposante colline.

00 : 00

Tu as survécu ! Il existe douze autres façons de t'en sortir, essaie de toutes les découvrir !

03:55

Tu te retournes pour faire face au gigantesque crocodile. On dirait un dinosaure – une créature vieille de plusieurs millions d'années, mise au monde pour écraser et tuer.

Ses yeux roulent en arrière dans leurs orbites, sa mâchoire s'ouvre… et il s'élance en avant. Ses griffes humides labourent le sol. Tu te jettes de côté dans les buissons.

L'animal te dépasse à la vitesse d'un train de marchandises. Alors que tu t'écrases dans les feuillages, tu l'entends percuter un tronc tout proche. Il s'ébroue, se met à souffler comme un taureau enragé.

Il se retourne, te repère dans les buissons – et repart à la charge.

Sauf que tu sais quoi faire, à présent. Quand il roule les yeux en arrière – a priori, pour les protéger –, le monstre ne peut rien voir lorsqu'il se rue sur toi. Il te suffit donc de trouver un endroit où te dissimuler.

Après avoir évité tant bien que mal sa nouvelle attaque – sa mâchoire se referme sur des branchages –, tu te relèves d'un bond et t'enfonces plus loin dans la forêt, en quête d'une cachette quelconque.

Mais le crocodile apprend apparemment aussi vite que toi. Il a déjà fait volte-face, pour s'élancer à ta poursuite. De plus, il connaît cette forêt bien mieux que toi. Alors que tu t'emploies à gravir une petite pente, il prend une direction légèrement différente. Tu comprends bientôt pourquoi : cette piste aboutit à une impasse. Et il t'en bloque la seule issue.

Mieux vaut ne pas jouer au plus fin avec cette créature. Elle a passé sa vie à traquer des proies de toutes sortes. Quand elle charge, cette fois, ses yeux ne basculent *pas* dans leurs orbites…

Tu essaies d'éviter ses mâchoires en plongeant sur le côté…

Boum !

L'explosion illumine la forêt comme un éclair. La vague de chaleur qui se répand depuis l'horizon fait grésiller les feuilles et noircit les rochers. Projeté dans les airs, le crocodile se trouve entre toi et la bombe lointaine – mais même sa masse reptilienne ne suffit pas à empêcher la déflagration de te soulever à ton tour.

Tu percutes le sol et roules aussitôt sur toi-même – juste à temps : le monstre s'écrase à quelques centimètres de toi, la queue noircie et fumante. Il siffle, aveuglé par la lumière.

Tu restes à plat ventre par terre, trop groggy pour bouger. Si le monstre se décide à t'attaquer c'en est fini de toi…

Mais il n'en fait rien : il se borne à dévoiler quelques dents jaunes, pousse un nouveau sifflement, puis s'éloigne dans la forêt d'une patte traînante.

Sans lui, la bombe aurait eu raison de toi. Et sans la bombe, tu n'aurais pas survécu aux assauts du crocodile. Ça dépasse presque l'entendement.

Tu te relèves. L'ombre des arbres est comme inversée – à leur pied s'étend une surface pâle, là où leur tronc a arrêté les cendres. Tes pieds nus commencent à parcourir le sol noirci ; ils ne tardent pas à en prendre la couleur. Il est temps de retrouver Harrison et les autres.

Tu te demandes ce qui est arrivé à l'agent Stacey…

00 : 00

Tu as survécu ! Il existe douze autres façons de t'en sortir, essaie de toutes les découvrir !

03:55

Tu remarques un arbre aux branches bien raides, non loin de là, chacune presque aussi épaisse qu'une batte de base-ball. Cela te fera plein de prises. Tu t'empresses de t'en rapprocher, bondis sur la branche la plus basse et te soulèves hors de portée du crocodile.

Il est peut-être meilleur nageur que toi, peut sans doute te battre à la course, mais cela t'étonnerait fort qu'il soit capable de mieux grimper aux arbres que toi. Les humains sont des primates. Tu descends d'une longue lignée de grimpeurs. Tu partages de l'ADN avec les singes. À cette hauteur, tu devrais être en sécurité.

Le crocodile s'immobilise au pied de l'arbre. Il lève sur toi des yeux méchants, *affamés*.

Il fait deux fois le tour du tronc. Ton cœur se serre. Tu espérais qu'il allait renoncer et te laisser en paix. Et aucun signe de Harrison, nulle part… Combien de temps vas-tu devoir attendre ? Comment vas-tu descendre si jamais ce monstre ne se décide pas à partir ?

Il semble avoir sa propre idée sur la question. Après s'être cabré à la manière d'un cheval furieux, il s'agrippe littéralement au tronc avec ses pattes avant. Tu pousses un cri de surprise. Non. Il ne peut *quand même* pas grimper à cet arbre ?!

Pas besoin : il se met à le secouer vigoureusement, en se servant de tout son poids – une tonne de muscles reptiliens. Des brindilles t'éraflent le visage. Un nœud te heurte douloureusement l'épaule. Tu t'accroches désespérément aux branches, comme un koala effrayé, mais ça ne peut que mal finir.

– À l'aide ! t'écries-tu. Que quelqu'un vienne m'aider !

Trop tard. Les branches t'échappent, et tu tombes vers la gueule avide du crocodile…

Crac !

Perdu.

Retourne à la page 114 pour retenter ta chance !

28:43

– D'accord, Amy, te dit la femme. Je suis l'agent gouvernemental Stacey. Je t'aurais bien montré mon badge, mais je l'ai laissé dans mon autre pantalon.

Tu exploses de rire – mais *elle* n'a pas du tout l'air de plaisanter.

– Tout le monde est en danger dans ce campement, annonce-t-elle. Mon GPS est bousillé – je ne peux pas aller là-bas toute seule. Je vais te demander de me guider, *séance tenante*.

– Qu'est-ce qui se passe ?

Elle crache dans le sable.

– Écoute-moi bien. Soit tu m'emmènes au campement, soit je t'arrête pour entrave à la justice.

Le terrain de camping n'est pas loin, mais elle ne t'a donné aucune preuve de son identité. Elle pourrait être dangereuse. Peut-être ferais-tu mieux de l'emmener au poste de guet, au sommet de la colline. Il y a toujours plein de touristes là-bas au crépuscule – elle ne tentera rien en présence d'autant de témoins.

Préfères-tu la conduire au camp ou au poste d'observation ? Fais ton choix, puis rends-toi à la page 18.

05:50

— Elle ne m'a pas dit grand-chose. Aucun nom. Elle ne m'a même pas donné la preuve qu'elle était *vraiment* un agent du gouvernement.

Vu sa manière de te fixer, Emily a tout l'air de douter de ta santé mentale. Elle ne croit quand même pas que tu as tout inventé ?

– D'accord, fait Hunt d'une voix satisfaite. Et ces kidnappeurs ? Tu les reconnaîtrais si jamais tu les recroisais ?

Sans doute pas. Ils ont disparu plutôt vite avec Stacey.

– Eh bien, lui réponds-tu. Ils portaient…

Boum !

Le souffle t'envoie valdinguer sur l'homme dont tu as emprunté le téléphone. Un mur de chaleur et de lumière s'abat sur vous.

Si tu ne vois plus rien, tu peux quand même entendre Pie hurler. Le type que tu as percuté reste complètement immobile. Peut-être s'est-il cogné la tête en tombant.

Tu te relèves tant bien que mal, les jambes flageolantes, en te frottant les yeux – ils ne se sont toujours pas remis du flash lumineux, et la poussière environnante ne fait rien pour arranger les choses.

– Tout le monde va bien ? t'écries-tu.

– C'était quoi, *ça* ? beugle Neil.

– Il y avait donc bel et bien une bombe, fais-tu, sans cesser de battre des paupières. Emily ? Pie ? Vous êtes en un seul morceau ?

Quand ta vision se rétablit, tu constates que la moitié de la forêt est encore suspendue dans les airs. L'explosion a projeté dans le ciel un mélange d'arbres, de roche et de terre, qui commence seulement à redescendre vers le sol.

Bam ! Une gigantesque motte de terre s'écrase à quelques mètres de toi.

Crac ! Un gros rocher fait voler en éclats la rampe de bois.

– Courez ! hurles-tu – malheureusement trop tard.

Une énorme branche de gommier encore fumante dégringole du ciel, droit sur ton crâne…

Perdu.

Pour retenter ta chance, retourne à la page 148.

22:11

Seul le crissement des criquets vient rompre le silence.

Tu respires par le nez, ce qui fait danser les feuilles tombées autour de ton visage.

Stacey ôte sa main de ta bouche.

– Désolée. La compagnie minière a engagé des mercenaires pour placer les explosifs. Ils sont peut-être toujours…

Deux hommes jaillissent alors des buissons – deux types énormes, avec un cou épais et des épaules massives. Leurs tenues de camouflage les ont dissimulés jusqu'à ce qu'ils se décident à bouger.

Tu bondis aussitôt en arrière. Stacey, quant à elle, se met à chercher une arme dans son dos – trop lentement : les deux géants viennent lui saisir les poignets avant qu'elle n'aille au bout de son geste.

– Je suis un agent gouvernemental, leur hurle-t-elle. Vous enfreignez la loi !

Ce qui ne leur arrache aucune réaction. Ils disparaissent dans la forêt en la traînant derrière eux, et t'abandonnent sur le sentier. Sans doute pensent-ils qu'ils n'ont rien à craindre de toi – d'autant que tu as de bonnes chances de ne pas survivre à l'explosion.

Tu te forces à te relever, malgré tes jambes tremblantes. Toute cette histoire est soudain devenue *très* intense ; tu crois à présent tout ce que Stacey t'a raconté.

Si tu suis les deux malabars, tu parviendras peut-être à sauver Stacey. Elle pourra alors trouver la bombe et la désamorcer. Mais ces types ont l'air impitoyables, et parfaitement entraînés. Tu ferais peut-être mieux de retourner au campement pour prévenir tout le monde.

Si tu te lances à la poursuite des ravisseurs de Stacey, rends-toi à la page 104.

Si tu prends la direction du campement, va à la page 159.

Tu t'accroupis à côté de l'explosif comme s'il s'agissait d'un animal malade – mais dangereux – et que tu étais vétérinaire. Tu n'as aucun outil coupant à disposition. Rien à voir avec un film d'action, où le héros s'en tire miraculeusement après en avoir sorti un de nulle part. Il va te falloir *arracher* les fils, et croiser les doigts.

Par chance, seules deux options sérieuses semblent se présenter à toi. Tu peux soit détacher les fils du minuteur, soit ceux du pain d'explosif.

Tes mains tremblantes hésitent au-dessus de la bombe.

Si tu choisis le minuteur, rends-toi à la page 140.
Si tu arraches les fils du pain de T4, va à la page 110.

Tu plonges derrière le rocher, d'où tu scrutes l'horizon. Toujours pas de Harrison en vue – ni personne d'autre d'ailleurs. La forêt est sombre, silencieuse. Des insectes bourdonnent dans les feuillages. Des arbres oscillent comme des zombies.

Tu attends. La bombe n'a pas l'air décidée à exploser. Peut-être a-t-elle eu un dysfonctionnement. Il te semble s'être écoulé suffisamment de temps pour que le compte à rebours soit arrivé à son terme.

Tu serres les dents à te faire mal à la mâchoire. Peut-être avais-tu *effectivement* le temps de te mettre en lieu sûr. Peut-être est-ce toujours le cas.

Tu prends la décision de ne pas bouger.

Après tout, si…

BOUM !

L'explosion balaie la forêt à la manière d'une tornade ; la terre se *déchire*, des arbres s'envolent comme s'il s'agissait d'allumettes. L'onde de choc ayant percé tes tympans, tu ne t'entends même pas hurler. Un nuage de poussière noircit le ciel.

Il est déjà trop tard quand tu remarques la grosse roche en train de bouger – ton pied se retrouve bloqué sous son poids écrasant !

Heureusement, ton martyre ne dure pas très longtemps. Elle continue à te rouler dessus, et les ténèbres se referment sur toi…

Perdu.

Retourne à la page 46 pour retenter ta chance !

Tu t'affales sur le sable sec et commences à creuser comme un animal pris de folie. La moitié du sable que tu retires retombe immédiatement dans le trou. Mais tu y mets une telle énergie – l'énergie du désespoir – que tu te retrouves bientôt au-dessus d'un véritable fossé…

Tu es toujours en train de creuser quand la bombe explose.

Au début, la déflagration est silencieuse – elle se résume à un violent éclat de lumière, aussi aveuglant que le flash du plus grand appareil photo du monde. Puis le mur d'énergie te percute à la vitesse d'un train fou, ce qui te *propulse* littéralement dans le fossé. Tu tombes tête la première dans le sable froid ; le monde bascule, l'océan remplace le ciel.

Le bruit t'atteint alors, des centaines de décibels qui se *fracassent* les uns contre les autres – comme si toute l'eau d'une piscine olympique se transformait soudain en vapeur. Mais tu ne l'entends pas longtemps : une avalanche de sable humide s'abat directement sur ta tête, te bouchant les oreilles et plaquant ton visage contre le sol.

Silence.

Tu te découvres, trop tard, incapable de bouger. Une montagne de sable t'écrase la poitrine, te vide les poumons. Alors que tu pensais te construire un abri, tu creusais en fait ta propre tombe.

Tu te mets à hurler – et du sable t'emplit la bouche.

Perdu.

Retourne à la page 110 pour retenter ta chance !

En soufflant comme un bœuf, tu refermes tes doigts autour du fil. Malgré l'isolant en plastique, tu peux sentir la chaleur qui s'en dégage. Il y a indubitablement du courant qui parcourt le cuivre.

Tu te demandes si ce sera la dernière chose que tu feras dans ta vie. Si quelqu'un en entendra jamais parler.

– Un, chuchotes-tu. Deux. Trois !

Tu arraches les fils.

Un flash de lumière t'aveugle aussitôt…

Perdu.

Retourne à la page 46 pour retenter ta chance !

01:02

Tu bondis en arrière, juste à temps pour te mettre hors de portée.

– Non ! s'écrie l'agent Stacey, qui a déjà pris trop d'élan pour interrompre sa course.

Elle tombe de la plate-forme, vers une mort certaine…

Sauf que non. Elle ne chute que d'une petite quinzaine de mètres avant de saisir d'une main l'espèce de courroie qui pend de son sac à dos et de tirer dessus. Une paire d'ailes artificielles pousse aussitôt dans son dos ; elle s'élève d'un coup dans les airs, tel un pilote de deltaplane, en direction du rivage.

La plate-forme se remet à trembler sous tes pieds. Tu perds l'équilibre, manques de passer par-dessus bord. Plus tu t'efforces de reculer sur la surface inclinée, plus tu trébuches sur tes propres pieds.

Sans trop comprendre comment, tu te retrouves soudain dans les airs, cent mètres au-dessus de l'océan tourbillonnant…

Et puis tu *tombes*.

Dans ta chute virevoltante, de plus en plus rapide, la dernière chose que tu vois avant de percuter l'eau est l'agent Stacey qui plane tranquillement vers la côte.

Perdu.

Retourne à la page 84 pour retenter ta chance !

08:04

Tu te penches par-dessus bord et commences à pagayer avec tes mains. L'aéroglisseur dérive lentement derrière un des pylônes en béton. Personne à présent ne sera en mesure de te voir, même en ouvrant l'écoutille. Il faudrait descendre le long du câble du harpon pour pouvoir continuer à te tirer dessus.

Tu t'écroules de fatigue sur le pont de l'aéroglisseur, en te demandant ce qui se passe sur la terre ferme. Avec un peu de chance, les policiers ont réussi à évacuer le campement. Parviendront-ils *aussi* à te retrouver ? Au téléphone, Stacey ne leur a pas dit que tu étais avec elle. Il ne faudrait pas qu'ils retournent te chercher au camp de surf… Quand la bombe explosera, est-ce que tu entendras la détonation d'aussi loin ?

Le moteur étant toujours en marche, l'aéroglisseur continue à flotter sur un coussin d'air. Tu n'entends plus que le bruit de l'eau qui clapote contre la jupe en caoutchouc…

… et un sifflement inquiétant, qui gagne soudain en force.

Tu jettes un coup d'œil par-dessus bord et examines la jupe de caoutchouc. La seringue qui était enfoncée dans le caoutchouc a disparu. La pression de l'air doit l'en avoir expulsée, y laissant un trou de la taille d'un petit pois. La jupe est en train de se dégonfler !

L'aéroglisseur commence à s'affaisser d'un côté, de l'eau à progressivement l'envahir. Tu te mets en quête d'un seau pour écoper – en vain.

Tu t'y emploies donc avec tes mains en coupe – mais autant essayer de servir du riz avec une pince à épiler. L'aéroglisseur s'enfonce de plus en plus dans l'eau…

Puis le moteur s'éteint, littéralement *noyé*.

Privée de portance, l'embarcation coule comme une pierre. Elle disparaît dans les profondeurs de l'océan grisâtre, t'abandonnant à ton sort entre les pylônes. Le fusil à harpon pendouille dans les airs, hors de ta portée.

Tu claques des dents. La nuit commence à tomber, et l'eau est *vraiment*

froide aussi loin de la plage.

Que faire ? Tu pourrais essayer d'atteindre le rivage – tu nages très bien, cela ne devrait donc pas te prendre plus de six ou sept minutes. Mais quelqu'un pourrait en profiter pour te décocher une fléchette tranquillisante, et tu te noierais immanquablement. Et même si tu parviens à rejoindre la plage, l'explosion risque de te tuer si la police ne retrouve pas la bombe à temps.

Mais tu ne *peux* pas rester ici. Les mercenaires vont forcément finir par se manifester, et *toi*, tu ne vas pas pouvoir continuer à nager éternellement, et…

Quelque chose apparaît alors à la surface – l'une des grosses turbines, assez légère pour flotter toute seule. De nouveaux éléments de l'aéroglisseur viennent bientôt la rejoindre – une partie de sa jupe, un morceau de sa coque… Il a dû se briser sur quelque chose.

Une ombre passe soudain devant toi dans l'eau. Tu la prends de prime abord pour une autre pièce de l'aéroglisseur, qui remonterait à la surface. Mais non – c'est quelque chose de *beaucoup* plus gros.

Quelle que soit sa nature, la chose ne s'attarde pas : elle s'empresse de retourner dans les profondeurs.

Mille questions se bousculent aussitôt dans ton esprit. Pourquoi la compagnie considérait-elle comme « dangereux » de continuer à forer dans l'océan ? Pourquoi ces gens ont-ils des fusils hypodermiques ? Ce que tu as vu dans l'eau, juste avant que le bateau de Stacey n'atteigne le rivage, était-ce *vraiment* un morceau d'algue ?

Tu nages jusqu'au pylône de béton le plus proche, t'y cramponnes, mais hormis les bernacles qui sont accrochées dessus, il est désespérément lisse. Impossible de t'extraire de l'eau.

L'ombre réapparaît, cette fois directement sous toi. Alors qu'elle se rapproche à toute vitesse de la surface, tu commences à distinguer des détails dans les ténèbres de l'eau.

Des nageoires. Des yeux. Des dents !

Tu prends appui sur le pylône pour te propulser de l'autre côté, le plus loin possible du prédateur en approche. La créature jaillit soudain de l'océan, en grinçant de ses immenses dents.

Tu te mets à hurler. C'est un requin, mais pas *n'importe quel* requin. Il est énorme, avec un nez aussi gros que le capot d'une voiture, et des yeux de la taille de ballons de football. Une autre nageoire brise la surface à presque vingt mètres de toi – il te faut une minute pour comprendre que c'est

l'aileron caudal de la *même* créature.

Il doit s'agir d'une nouvelle espèce de requin géant. Ou alors d'un spécimen *ancien*, pas encore découvert.

Le monstre referme ses mâchoires sur le pylône ; elles passent si près de toi qu'un courant d'air te balaie le visage. Puis il retourne dans les profondeurs, non sans avoir laissé quelques dents de la taille d'une pelle dans le béton.

Le cœur battant, tu contemples l'océan noir qui s'étend devant toi. Tu te souviens d'avoir lu quelque part qu'un requin était capable de détecter un pouls humain à des kilomètres. Une pensée qui n'est pas de nature à t'apaiser…

La corde de Stacey pend toujours du harpon au-dessus de ta tête, mais à plusieurs mètres de toi, maintenant que l'aéroglisseur a coulé. Tu ne vas pas pouvoir t'échapper par là.

– À l'aide ! t'écries-tu.

Peut-être quelqu'un va-t-il venir à ta rescousse. Mais pas un bruit ne te parvient de la plate-forme.

La mâchoire gigantesque du monstre risque à tout moment de se refermer sur toi. Personne ne saura jamais ce qui t'est arrivé.

Tu pourrais rejoindre le rivage à la nage. Le requin est sans doute trop gros pour pouvoir se mouvoir en eaux peu profondes. Mais presque cinq cents mètres te séparent de la plage, et le squale nage forcément plus vite que toi…

Peut-être ferais-tu mieux de trouver refuge sur la turbine, le temps qu'on vienne te porter secours.

Si tu te mets à nager en direction de la plage, rends-toi à la page 168.
Si tu préfères grimper sur la turbine, va à la page 59.

22:11

– Quoi ? lui demandes-tu.

Stacey scrute les arbres qui vous entourent comme un animal sauvage à l'affût d'éventuels prédateurs.

Des bruissements de feuilles. Des branches qui craquent.

– *Quoi ?* répètes-tu.

– Les mercenaires engagés pour placer les explosifs sont peut-être encore dans le coin, te chuchote Stacey. Parle moins fo…

Un coup violent l'empêche de terminer sa phrase. Un colosse suspendu au bout d'une corde l'a percutée à grande vitesse, et tous deux s'éloignent à présent dans la jungle – comme dans un mauvais remake de *Tarzan*.

Tu trébuches en arrière, laissant tomber ta planche dans le mouvement ; le choc est tel que tu manques de t'écrouler par terre. À travers les arbres, tu vois l'inconnu lâcher la corde. Dès qu'ils atteignent le sol, un autre homme en tenue de camouflage vient saisir Stacey par les poignets pour l'empêcher de se débattre. Puis ils disparaissent dans la forêt en la traînant derrière eux.

Tu les suis du regard, tachant de ne pas céder à la panique. Tout s'est passé tellement vite. *Que* faire ?

Ce kidnapping brutal t'incite à croire que l'agent Stacey disait la vérité : la bombe existe bel et bien. N'ayant aucun espoir de la trouver ou de la désamorcer toi-même, tu ferais peut-être mieux de poursuivre ta route jusqu'au poste d'observation – il doit forcément y avoir un téléphone là-bas, qui te permettrait d'appeler la police. *Eux* sauront comme faire pour évacuer tout le monde avant l'explosion.

Mais l'opération risque de prendre un temps que tu n'as pas… Imagine que Stacey soit la seule à savoir où la bombe a été dissimulée ? Peut-être devrais-tu plutôt voler à sa rescousse.

Si tu te lances à la poursuite des mercenaires pour essayer de secourir Stacey, rends-toi à la page 104.

Si tu décides d'aller chercher de l'aide au poste d'observation, va à la page 66.

Tu refermes juste à temps tes mains autour de la branche. Un mur d'air chaud s'abat alors sur toi, te soulevant du sol.

Cela te donne la sensation de te retrouver tout à la fois au cœur d'une tempête et à la surface du soleil. Le feu aspire tout l'air de tes poumons, te roussit la peau et commence à faire fondre ta combinaison de plongée.

Et puis tout s'arrête d'un coup. Les flammes s'éteignent, le rugissement s'interrompt ; tu t'effondres par terre comme une marionnette abandonnée. Le bourdonnement dans tes oreilles te perturbe. Tu te demandes si tu as encore des sourcils.

Mais tu es encore en vie. Contre toute attente, tu as *survécu* à l'explosion.

D'où tu te trouves, tu aperçois des lumières clignoter au sommet de la colline. Bleues et rouges – la police a atteint le poste d'observation. Stacey a dû réussir à prendre la fuite, et à les prévenir. Avec un peu de chance, des agents sont en train d'appréhender les poseurs de bombes en ce moment même.

Tu te relèves tant bien que mal, attends un instant que le monde cesse de tanguer. Puis tu te mets en marche.

00 : 00

Tu as survécu ! Il existe douze autres façons de t'en sortir, essaie de toutes les découvrir !

15:39

Harrison glousse nerveusement.

– D'accord, tu m'as eu. Très drôle.

– Je ne plaisante pas ! insistes-tu. Il *faut* appeler la police pour qu'ils nous expliquent comment désamorcer la bombe. Et *tout le monde* doit nous aider à la retrouver – elle est tout près d'ici, quelque part dans une grotte.

D'un regard, tu fais le tour des lieux. Il n'y a personne installé autour du feu, et pas une voix ne te parvient des tentes.

– Hé, t'enquiers-tu, où sont les autres ?

– Au poste d'observation. Je les ai envoyés contempler les étoiles.

Étrange – il ne fait pas encore assez sombre pour qu'on puisse les voir. Mais ledit poste d'observation se situe presque certainement en dehors de la zone de souffle ; il y a donc de grandes chances pour que tes amis soient en sécurité.

Ce qui, malheureusement, signifie aussi qu'ils ne peuvent pas t'aider à trouver la bombe.

– Bon, fait Harrison. On peut oublier toutes ces inepties et aller les rejoindre ?

Tu t'attendais à ce qu'il prenne la menace un peu plus au sérieux…

– C'est la vérité ! t'énerves-tu. Un agent du gouvernement m'a dit qu'il y avait une…

– Du gouvernement ? répète Harrison, soudain sur le qui-vive. Ça s'est passé quand ?

– Il n'y a même pas trois minutes, réponds-tu. Tout près, sur la plage.

– Et qu'est-ce qu'elle t'a dit, précisément ?

– Elle m'a dit…

Tu t'interromps brutalement. Tu ne te souviens pas lui avoir dit que Stacey était une femme. L'a-t-il simplement deviné ?

Et pourquoi a-t-il envoyé les autres observer les étoiles si loin du campement, alors qu'il ne fait pas assez sombre pour les voir ?

– *Qu'est-ce* qu'elle a dit ? insiste Harrison.

Le fait que les autorités soient impliquées l'incite-t-il à prendre ton histoire davantage au sérieux ? Ou sait-il *quelque chose* à propos la bombe, quelque chose qu'il ne veut pas que vous découvriez ?

Si tu accuses Harrison d'être au courant pour la bombe, rends-toi à la page 71.

Si tu te trouves quand même un peu paranoïaque sur ce coup-là, et décides de lui dire tout ce que tu sais sur l'agent Stacey, va à la page 55.

Tu files hors de la grotte et reviens sur tes pas à la vitesse de l'éclair, avec un seul objectif en tête : sortir du rayon d'action de la bombe. Tu atteins bientôt l'endroit où une piste se sépare du sentier principal.

Aucun signe de Harrison. Vu le peu de temps qu'il restait, il a sans doute préféré prendre la fuite plutôt que d'essayer de te retrouver.

Tu te remets à courir en direction du poste d'observation, malgré les épines qui s'enfoncent dans la plante de tes pieds nus. Des branches te fouettent le visage, tu traverses de véritables nuages d'insectes enragés. La lumière ne cesse de décliner – tu n'y vois presque plus rien.

Tu ne t'arrêtes pas de courir avant d'avoir atteint le gros rocher. Impossible de savoir combien de *secondes* te séparent de l'explosion. Peut-être ferais-tu bien de t'abriter pour te protéger du souffle imminent.

Mais bon, la grotte est encore toute proche, tu n'as sans doute parcouru qu'une centaine de mètres. La bombe risque toujours de te rôtir à cette distance. Il vaut peut-être mieux continuer à fuir.

Si tu décides de te réfugier derrière le grand rocher, va à la page 136.
Si tu continues à courir, rends-toi à la page 16.

02:00

Tu te mets à nager vers la côte, en laissant derrière toi le requin assommé. L'eau siffle, bouillonne, presque toujours aussi chaude. L'écume ne facilite pas ta progression – mais c'est tout de même mieux que d'avoir à affronter cette mâchoire gigantesque.

Soudain tu entends un bruit. Quelqu'un est en train de crier ton nom.

Tu clignes des yeux pour les débarrasser de l'eau salée, puis te retournes. La plage en ruine est vide. As-tu imaginé cet appel ?

Non. Au poste d'observation qui surplombe les falaises, quelqu'un agite les bras dans ta direction. Peut-être que ton imagination te joue des tours, mais on dirait bien Neil, un de tes amis du camp de surf. Il a survécu à l'explosion !

Derrière lui se trouvent Pie et Emily. Ainsi que Harrison. Tout le monde va bien !

Maintenant que Neil a compris que tu l'as vu, il te crie quelque chose.

– Quoi ? lui hurles-tu en retour.

– *Le requin !*

Le squale doit s'être remis de l'explosion. Tu redoubles d'efforts – mais tes membres te font déjà horriblement mal. L'eau te paraît aussi épaisse que du miel. Tu te demandes à quelle distance se tr…

ROUMPF !

Perdu.

Retourne à la page 143 pour retenter ta chance !

19:56

Tu abandonnes ta planche et te précipites vers le camp aussi vite que tes jambes te le permettent. Cette journée s'est transformée en véritable cauchemar. Il y a des mercenaires dans la jungle, et ils viennent de kidnapper un agent du gouvernement devant *toi*.

Tes amis n'ont pas la moindre idée du danger qui les menace. Il faut que tu les conduises en dehors du rayon d'action de la bombe – ou que tu trouves celle-ci et la désamorces.

Tu aperçois bientôt vos serviettes pendues à la corde à linge, puis les restes de votre brasero. Mais où sont les autres ?

– Harrison ?

Seul l'écho de ta voix te revient. Le campement a l'air complètement désert.

– Pie ? Emily ? Neil ?

Personne ne te répond.

Il y a une boîte de rangement en plastique à tes pieds, remplie de fournitures d'urgence. Peut-être s'y trouve-t-il un téléphone – ou au moins une note expliquant où ils sont tous partis.

Tu te décides à l'ouvrir, y trouves un rouleau de corde, une boîte d'allumettes et quelques conserves de haricots. Mais ni note ni téléphone.

Tu ne peux pas te permettre de perdre plus de temps. Tu *dois* prendre la fuite. Mais peut-être devrais-tu emporter une partie de cet équipement. Cela pourrait t'être utile pour te mettre en sécurité, ou aider l'agent Stacey – si jamais tu la revois.

Préfères-tu ramasser la corde ou les allumettes ? Fais ton choix, puis rends-toi à la page 187.

Les tympans déchirés par les rugissements de l'hélicoptère en approche, tu traverses en hâte une clairière jusqu'à un tronc d'arbre à moitié effondré dans un fossé peu profond. Des plantes grimpantes l'enveloppent – cela doit faire longtemps qu'il se trouve là. Tu devrais être en mesure de te dissimuler sous cette végétation.

Tu passes en hâte par-dessus le tronc et te laisses tomber dans le fossé. A priori, on ne devrait pas pouvoir te repérer, même depuis le ciel. Mais peut-être l'hélicoptère est-il équipé d'une caméra thermi…

Tu n'as même pas le temps d'aller au bout de cette pensée.

Boum !

La bombe explose, aussi puissante que mille soleils. Le fossé *tremble* autour de toi, comme un canoë pris dans un cyclone. Le monde entier devient d'un blanc aveuglant, pour ensuite passer à un gris sinistre lorsqu'une vague de fumée te recouvre.

Le tronc d'arbre se met à *gémir* ; le crépitement des plantes grimpantes broyées t'emplit les oreilles.

– Non !

Tu t'efforces de sortir du fossé – pas assez vite. Le tronc roule à l'intérieur comme une carcasse de brontosaure, il va t'écras…

Crac !

Perdu.

Retourne à la page 163 pour retenter ta chance !

Tu tends la main vers le portable.

Harrison appuie sur un des boutons de l'appareil au moment précis où tu t'apprêtes à le saisir. Deux dents jumelles surgissent immédiatement à l'extrémité de celui-ci. Ce n'est pas *du tout* un téléphone. C'est un genre de…

Il le colle contre ton biceps. Un crépitement se fait entendre, tu te mets à claquer des dents, à la manière d'une marionnette de ventriloque. Tes membres se crispent, et tu commences à tomber.

Harrison te rattrape juste avant que tu ne heurtes le sol.

– Chuuuuuut, souffle-t-il.

Tu t'évanouis.

Tous tes muscles te font mal à ton réveil. Tu te découvres à plat ventre par terre. Harrison est parti. Il n'a pas dû s'écouler beaucoup de temps depuis que tu as perdu connaissance, mais à l'évidence ton chef de camp était *ravi* de t'abandonner ici. Sans doute espère-t-il que la bombe t'empêchera de révéler sa traîtrise.

Il est temps de lui donner tort.

Mais *comment* ?

Ton regard se pose sur la rangée de tentes et le feu de camp encore fumant. Tu vois peut-être un moyen de bricoler un véhicule de fortune qui te permettrait de t'échapper : en faisant chauffer de l'air à l'intérieur d'une des tentes pour la transformer en une espèce de ballon.

Mais n'est-ce pas là une idée insensée ? Ne ferais-tu pas mieux de simplement prendre tes jambes à ton cou ?

Si tu t'éloignes du camp aussi vite que possible, rends-toi à la page 8.

Si tu essaies de transformer une des tentes en montgolfière, va à la page 40.

16:03

Tu traverses la clairière à la vitesse de l'éclair, arraches le filet de camouflage et tends une main vers le ruban adhésif qui recouvre les lèvres de Stacey…

Mais elle te prend les mains pour t'en empêcher.

Elle n'est pas attachée. Le scotch qui lui entoure les poignets est déchiré. Elle est libre. Elle faisait seulement *semblant* d'être ligotée.

Tu mets un moment à comprendre que son « Mmmf ! » signifie « Dégage, tu vas tout foutre en l'air ! » – moment qu'elle met à profit pour te tirer à terre et te recouvrir du filet de camouflage.

Juste à temps. Les deux mercenaires pénètrent à cet instant dans la clairière.

– Tu n'as rien entendu ? fait l'un d'eux.

– Si. (L'autre désigne d'un geste le filet.) Elle doit être réveillée.

– Je vais aller chercher le tranquillisant. (Il se rapproche de la boîte métallique, hésite un instant.) Hé, tu l'avais fermée ?

– Non. Je l'ai laissée ouverte pour toi.

– Alors pourquoi est-elle…

Sans plus attendre, l'agent Stacey bondit sur ses pieds et jette le filet sur un des mercenaires. Il commence aussitôt à se débattre, ce qui ne fait que l'emmêler plus vite encore dans les mailles. Un cri de panique s'échappe alors de sa gorge.

Son comparse lance alors un énorme poing en direction de Stacey – trop lentement. Elle esquive le coup, se redresse, puis lui vaporise quelque chose sur le visage à l'aide d'un aérosol.

Il cligne des yeux, renifle, puis tombe à la renverse tel un arbre déraciné.

Pendant ce temps, le premier type est parvenu à s'extraire du filet – mais pas assez vite pour échapper à Stacey, qui l'arrose également. Il s'écroule par terre comme un rhinocéros mort.

– Whaouh ! t'exclames-tu.

– Lève-toi, t'ordonne Stacey. On doit bouger.

– Où allons-nous ?

Sans même daigner te répondre, elle entreprend de fouiller les poches d'un des mercenaires jusqu'à y trouver un téléphone.

– Viens, te dit-elle. Il faut qu'on retourne à la plate-forme pétrolière.

De tout ce qu'elle a dit, tu n'as retenu qu'un mot :

– « On » ?

Stacey ramasse son sac à dos, le glisse sur son épaule.

– Parfaitement. Je ne peux pas piloter toute seule l'aéroglisseur.

– Un aéroglisseur ?!

Rends-toi à la page 181.

05:00

Tu lâches le pylône et commences à nager en direction de la plage.

Tu t'en sors à merveille, mais cela ne t'empêche pas de grimacer chaque fois que tes membres giflent la surface. Le requin t'entend certainement te débattre éperdument dans l'eau.

Mais bon, il y a des chances pour qu'il ait renoncé à sa proie. Il a peut-être perdu tellement de dents en mordant le béton qu'il a décidé de rentrer chez lui, quel que soit l'endroit où vivent les requins géants. À moins qu'il n'ait repéré une proie plus appétissante, et n'ait finalement opté pour elle.

Difficile de résister à l'envie de fouiller l'eau sombre du regard, en quête du moindre signe du squale.

Cela te donne l'impression de marcher sur une corde raide. *Concentre-toi sur ta nage*, te dis-tu. *Garde les yeux droit devant toi.*

Impossible de déterminer la distance que tu as parcourue. La plate-forme pétrolière est déjà loin derrière toi, mais le rivage n'a pas l'air de s'être beaucoup rapproché. Plus la profondeur diminue, et plus les vagues se font brutales.

L'eau semble soudain *s'épaissir*. Le courant se retourne, il te ramène à présent vers la plate-forme. Une grande vague doit être en train de se former derrière toi. Peut-être qu'en surfant dessus tu atteindras directement le rivage.

Tu regardes par-dessus ton épaule, pour essayer de déterminer où elle va se briser…

Et c'est alors que tu aperçois quelque chose à travers le rideau d'eau scintillante : une double rangée de dents géantes…

Le requin est *dans* la vague – et il se rue vers toi, gueule grande ouverte.

Avec l'énergie du désespoir, tu te mets à nager pour échapper à sa mâchoire. La vague ne cesse de grossir, tu vois à présent l'écume qui mousse à son sommet – ainsi que les yeux impassibles de la créature. Un aileron balafré brise la surface.

Tu te couvres instinctivement la tête avec les bras pour te protéger du monstre qui fond sur toi. En vain.

Perdu.

Retourne à la page 181 pour retenter ta chance !

ERREUR
HEURE INCONNUE

– Où sommes-nous ? te demande Pie. À quelle *époque* sommes-nous ?

Une horde de zombies vous encercle. Il n'y a aucune échappatoire.

– Je n'en sais rien ! hurles-tu. Qu'est-ce qu'on fait ?

Le zombie le plus proche se met à grogner ; le bord de ses lèvres grises se retrousse, vous révélant des dents jaunâtres et une langue noire en sale état. Il tend les mains vers Pie, qui lui colle un bon coup de pied dans la poitrine. Mais s'il s'écroule en arrière, ses petits camarades attendent leur tour juste derrière lui…

– Emmène-nous ailleurs ! s'écrie-t-elle.

– Je ne sais pas comment faire !

– Sers-toi du livre !

Tu baisses les yeux sur l'ouvrage que tu tiens. A-t-il *vraiment* le pouvoir de vous tirer d'affaire ?

Un cercle de bras pourrissants se rapproche inexorablement de vous…

– Ouvre-le à une autre page ! te lance Pie. Vite !

Retourne à ton aventure initiale.

03:04

— Il faut le laisser ! t'écries-tu juste avant de passer par-dessus le garde-fou.

– *Quoi ?!* hurle Pie.

– On n'a pas le temps !

Tu commences à descendre. La roche s'avère glissante, érodée par des millénaires de coups de vent océaniques. Neil enjambe le garde-fou juste après toi.

– Je retourne chercher Harrison ! s'exclame alors Pie.

Et elle repart aussi sec en direction du feu.

– Non ! lui cries-tu. Il était au courant pour la bombe ! Il a mis toutes nos vies en péril !

Elle n'en continue pas moins à courir vers votre chef de camp.

– Mais de *quoi* parles-tu ? te demande Neil.

– Pie ! t'écries-tu.

Trop tard. Le feu se referme sur elle, scellant ainsi son sort. Elle disparaît dans la lumière aveuglante.

Les flammes se rapprochent inexorablement de la rampe. Vous allez bientôt finir rôtis.

– Continuez à descendre ! hurles-tu.

Emily et Neil s'y emploient aussitôt. Dans la lumière déclinante, les prises s'avèrent difficiles à distinguer. Le garde-fou en bois est déjà en train de se consumer.

À un moment donné, ton pied ripe sur une prise insuffisamment profonde.

– Et m… !

Tu chutes aussitôt dans le vide…

… mais seulement d'un demi-mètre. Tu attrapes d'une main un affleurement, et te retrouves à te balancer là comme un drapeau par un jour calme.

– Ça va ? te lance Neil.

Tu parviens non sans mal à te hisser sur la paroi.

– Il faut qu'on trouve un autre chemin pour descendre.

Un grondement commence alors à emplir tes oreilles. Tu crois d'abord que c'est l'incendie qui le produit, avant de te rendre compte qu'il s'agit de quelque chose d'autre. Quelque chose de *pire*.

Tu fais volte-face, pour découvrir que l'océan a reculé – et qu'il est en train de *revenir* à grande vitesse. Une énorme vague grossit à l'horizon, elle se dirige de plus en plus vite vers le rivage.

L'explosion a déclenché un tsunami. Des tonnes d'eau sont sur le point de vous fracasser tous les trois contre la falaise.

– Remontez ! leur cries-tu. Vite !

Ils se hâtent de s'exécuter. Mais grimper se révèle plus difficile que descendre. Tu retombes un peu plus bas.

En risquant un coup d'œil par-dessus ton épaule, tu t'aperçois que la vague est presque sur toi.

– Noooon ! hurles-tu alors que l'eau noire t'emporte dans les profondeurs…

Ta tête percute la pierre, et le monde entier disparaît.

Perdu.

Retourne à la page 71 pour retenter ta chance !

03:51

Tout en t'interrogeant sur l'état de ta santé mentale, tu fais un nœud coulant avec la corde et te précipites sur le crocodile déchaîné.

Le monstre ralentit, manifestement déconcerté. Sans lui laisser le temps de se demander pourquoi sa proie ne prend pas ses jambes à son cou, tu passes le nœud autour de son museau et tires dessus de toutes tes forces.

Le crocodile se met à siffler – on dirait un pneu de camion qui se dégonfle –, incapable qu'il est d'ouvrir sa mâchoire ; les muscles qui lui servent à l'écarter doivent être bien moins puissants que ceux qui la referme. Tant que la corde reste en place autour de la tête géante de cette créature, elle ne pourra pas te mordre.

Une de ses énormes pattes fuse dans ta direction. Tu parviens tout juste à en éviter les griffes, qui laissent néanmoins de profondes entailles dans ta combinaison de plongée. Plutôt que de te poursuivre, le crocodile secoue vigoureusement la tête pour essayer de se débarrasser de la corde.

– Vite ! te crie Harrison. Saute !

Tu profites de la distraction de l'animal pour piquer un sprint en direction du fossé, trop profond pour qu'il puisse aisément le traverser en rampant. Mais n'est-il pas aussi trop *large* pour toi ?

Csssss. Le monstre est de nouveau à tes trousses. Il a réussi à libérer sa mâchoire. Filant à la vitesse de l'éclair, tu t'élances au-dessus du ravin…

Mais la distance est trop importante, tu ne vas pas y arriver…

Harrison saisit alors ta main tendue et te tire de l'autre côté.

Vous vous effondrez en même temps sur le sol, hors d'haleine. Le crocodile fait les cent pas de l'autre côté du fossé, en quête d'une manière de le traverser. Des morceaux de corde pendent entre ses dents.

– Allons-y ! hurle Harrison.

Vous commencez tous les deux à gravir la colline, loin de la bête.

– Comment savais-tu que ça marcherait ? te demande ton chef de camp entre deux halètements.

– Je ne le savais pas.

Boum !

L'explosion vous projette à terre – tu as l'impression qu'on frappe des timbales juste derrière ton crâne avec un marteau de forgeron. Des débris volants obscurcissent le ciel. Seule l'épaisse canopée empêche le nuage de poussière de littéralement vous enterrer.

Tu avais complètement oublié la bombe ! Heureusement que vous vous êtes beaucoup éloignés du campement, sans quoi vous auriez fini vaporisés. Par chance, le poste d'observation se trouve *encore* plus loin – tes amis doivent donc être saufs.

– Merci, lui dis-tu. Vous m'avez sauvé la vie.

Il affiche un air étrangement coupable.

– Et tu as sauvé la mienne. Allez, en route maintenant. Il faut qu'on rejoigne la voiture.

Tout en parcourant tant bien que mal l'amas de cailloux et de cendre qui recouvre à présent l'herbe, tu te demandes si tes parents vont te laisser un jour refaire du camping…

00 : 00

Tu as survécu ! Il existe douze autres façons de t'en sortir, essaie de toutes les découvrir !

05:49

Le cœur battant, tu ramasses la bombe – étonnamment légère pour quelque chose d'aussi puissant – et sors de la grotte en courant. Les secondes s'égrènent sur le minuteur.

01 : 50, 01 : 49, 01 : 48…

Aucun signe de Harrison dans la forêt. Tu dois avoir vu juste – il était au courant pour la bombe, il s'est donc éloigné autant que possible de son rayon d'action. Sans doute se trouve-t-il au poste d'observation, avec tes amis.

Avec moitié moins d'explosif, la détonation devrait être moitié moins puissante. Mais une moitié de la taille d'un stade, c'est *toujours* énorme. Il faut que tu déniches une zone plate et large, sans arbres ou rochers qui puissent être projetés au hasard dans les airs.

Soudain l'emplacement parfait s'impose à toi. Mais y arriveras-tu à temps ?

Tu t'empresses de rebrousser chemin – tant pis pour le campement. Sitôt après avoir dépassé l'endroit où tu as laissé Harrison, tu bifurques à gauche, tombes sur le lieu où Stacey s'est fait agresser par les deux malabars. Ayant les yeux fixés sur le minuteur, tu manques de trébucher sur ta planche de surf abandonnée.

00 : 59, 00 : 58…

Tu te retrouves finalement sur la plage, toujours aussi déserte, et te hâtes de la traverser pour atteindre l'océan. Tes pieds soulèvent des gerbes d'éclaboussures dans les hauts-fonds ; tu continues à t'enfoncer dans les vagues glacées jusqu'à ce que l'eau t'arrive à la taille – et lances alors la bombe aussi loin que tu le peux.

L'eau va peut-être détruire ses composants électroniques, ce qui empêchera la charge explosive de fonctionner – ou alors elle déclenchera la bombe plus tôt. Mieux vaut ne pas attendre de le découvrir… Avant même que la machine infernale n'atteigne la surface, tu commences à courir dans la direction opposée, vers le rivage.

Tes pieds traînent dans le reflux. On dirait un de ces cauchemars où il y a

un monstre derrière vous, et où vos jambes refusent de bouger assez vite pour le distancer.

Tu finis par atteindre le rivage. Tu pourrais retourner dans la forêt, mais c'en est fait de toi si jamais la bombe explose entre-temps. Peut-être ferais-tu mieux de creuser une tranchée pour te protéger.

Si tu t'attaques au sable pour te protéger du souffle, rends-toi à la page 138.

Si tu continues à courir vers la lisière de la forêt, va à la page 79.

11:03

Stacey est déjà en train de s'enfoncer dans la forêt, en direction de la plage. Bien qu'elle boite, tu as du mal à suivre son rythme.

– Et la bombe ? lui lances-tu. Et mes amis ?

– Je ne peux pas atteindre les grottes à temps pour la désamorcer. À quelle distance se trouvent les hélicoptères de la police ?

Tu lèves les yeux.

– Aucune idée.

– D'accord.

Tu t'aperçois alors qu'elle parle au téléphone – celui qu'elle a subtilisé au mercenaire :

– Ici l'agent Stacey. J'ai besoin d'une équipe pour évacuer les campeurs, et d'une autre pour désamorcer la bombe. Je retourne arrêter le chef de bande à la plate-forme pétrolière.

Et elle raccroche sans même dire au revoir.

– Je ne sais pas comment se pilote un aéroglisseur, lui dis-tu entre deux halètements.

– Tu verras, c'est étonnamment facile. De toute façon, je ne peux pas te laisser ici. S'ils ne désamorcent pas la bombe à temps…

Elle se garde bien de terminer sa phrase. Une sensation de vide t'envahit. Tu pensais que c'était fini – que les gentils avaient gagné.

– Si vous avez un aéroglisseur, lui demandes-tu, pourquoi vous ai-je vue arriver à bord d'un hors-bord déglingué ?

– Ce n'est pas le mien. Il appartient à *ces* types.

D'un petit geste du pouce, elle te désigne la forêt dans son dos.

Vous arrivez enfin à la plage. Stacey se précipite sur le monticule qui a attiré ton attention un peu plus tôt – tu l'avais pris pour les restes d'un grand château de sable. Elle enfouit ses mains dedans, en sort un bout de bâche en plastique dissimulée à peine à quelques centimètres de profondeur.

– Ils l'ont laissé ici quand ils sont partis poser la bombe, t'explique-t-elle. Le sable était censé le rendre indétectable des satellites et des caméras

thermiques. J'espère juste qu'ils n'ont pas pris les clés. Tu me donnes un coup de main, s'il te plaît ?

Tu vas te poster de l'autre côté de la bâche.

– À trois, dit Stacey. Un, deux, *trois* !

Vous tirez en même temps dessus, faisant apparaître un aéroglisseur biplace. Du sable tombe en cascade sur tes pieds nus.

Stacey bondit aussitôt à bord.

– Amène-toi !

Tu hésites un instant, t'étant imaginé une embarcation un peu plus futuriste. En fait, elle ressemble à une énorme auto-tamponneuse ceinte d'une jupe en caoutchouc, et affublée à l'arrière de deux grosses turbines protégées par des grilles métalliques.

– Dépêche-toi.

Stacey s'empresse de tourner la clé de contact. Les turbines se mettent aussitôt à rugir, la jupe en caoutchouc à gonfler. Tu montes juste à temps dans l'aéroglisseur, qui commence déjà à filer sur la plage comme un palet sur une table de air hockey.

– Je te confie le pilotage. (D'un geste, elle te désigne les turbines.) Maintiens bien le cap !

Tu saisis la barre pivotante connectée aux turbines. Le mot GOUVERNAIL est gravé dessus.

– Qu'est-ce que vous allez faire ?

L'aéroglisseur atteint l'eau, se met aussitôt à rebondir sur les légers remous. Stacey récupère un fusil à harpon sur le pont de l'embarcation, puis entreprend de ramener le câble.

– Ne t'inquiète pas pour moi. La plate-forme se trouve par là.

Elle te désigne une direction légèrement sur ta droite.

Tu ajustes la barre. Les grosses turbines pivotent aussitôt. L'aéroglisseur se met à lentement tourner en rond, accompagné par le bruit strident du moteur, puis s'éloigne de la crique bordée de falaises.

La plate-forme pétrolière ne tarde pas à apparaître à l'horizon. On dirait une gigantesque table, posée sur l'océan sur ses quatre énormes pieds. Une tour de guet surmonte une véritable forêt multicolore de conteneurs maritimes. Une canalisation incrustée de bernacles s'enfonce dans l'océan pour aspirer le pétrole situé dans le sous-sol marin.

– Et on fait quoi une fois là-bas ? lui demandes-tu.

– Toi, tu restes à bord. Moi je vais remonter sur la plate-forme pour

arrêter les responsables avant qu'ils ne filent par la voie des airs. La police devrait arriver en hélicoptère dans un petit quart d'heure.

– Mais les mercenaires vont nous voir arriver, non ?

– Ils nous ont déjà repérés…

Un petit geyser d'eau se forme à côté de l'aéroglisseur. Une fraction de seconde plus tard, tu entends résonner un bruit de coup de feu.

– Ils nous tirent dessus ! t'écries-tu.

– Oui. Je te suggère de garder la tête baissée.

Stacey ne suit pas son propre conseil : elle se tient bien droite à l'avant de l'embarcation, telle une sirène en proue d'un navire, le fusil à harpon en équilibre sur son épaule.

Tu te tiens derrière le rebord de la coque, en chien de fusil. L'aéroglisseur a presque atteint la plate-forme.

Un nouveau bruit se fait entendre. Quelque chose heurte la jupe en caoutchouc. Tu te penches sur le côté pour regarder de quoi il s'agit. C'est une espèce de seringue, terminée par de petites plumes qui s'agitent dans le vent.

– Des fléchettes empoisonnées ! t'exclames-tu.

– Des projectiles tranquillisants, te corrige Stacey. Assez puissants pour assommer un hippopotame. Si l'un d'eux t'atteint, tu mourras avant même d'avoir *senti* la piqûre.

– Pourquoi sont-ils équipés de trucs pareils ?!

L'aéroglisseur commence à dériver sous la plate-forme. Stacey s'empresse d'aller éteindre les turbines, pour laisser l'embarcation flotter entre les gigantesques pylônes de béton. Elle pointe le fusil à harpon vers le haut, appuie sur la détente.

Clang ! Le harpon jaillit du canon, le câble à sa suite, et va transpercer le dessous de la plate-forme. Les sifflements de l'enrouleur t'évoquent ceux d'un serpent à sonnette.

– Reste ici, te dit Stacey.

Après avoir accroché le fusil à la barre, elle saisit le câble et se met à grimper vers la plate-forme. Au moins quinze mètres l'en séparent, mais il lui faut moins de trente secondes pour l'atteindre.

– Quand allez-vous revenir ? lui lances-tu d'une voix aiguë.

– Bientôt.

Elle ouvre une écoutille dissimulée et disparaît. La trappe se referme derrière elle.

Tu regardes l'eau agitée qui t'entoure. Les gens présents sur la plate-forme *savent* que l'aéroglisseur se trouve ici. Imagine qu'ils ouvrent l'écoutille et commencent à te tirer dessus ? Tu ferais peut-être mieux de rejoindre Stacey en haut.

Si tu choisis de la suivre, rends-toi à la page 88.
Si tu décides de rester à bord de l'aéroglisseur, va à la page 143.

18:50

— Hé ! Tu étais où ?

Tu arraches ton regard de la boîte de rangement. Harrison, le chef de camp, se précipite dans ta direction. C'est un type rondouillard, avec des bras poilus et des marques de lunettes de soleil autour des yeux. Tu ne le connais que depuis peu – il y avait un autre chef l'année dernière.

– Monsieur Michaels ! lui lances-tu.

Harrison a dit à tout le monde de l'appeler par son prénom, mais cela t'est sorti de l'esprit – un effet secondaire du stress, sans doute.

Il tourne vers toi ses yeux bleu délavé.

– Je me suis fait un sang d'encre ! grogne-t-il. Mais qu'est-ce qui t'est passé par la tête, de disparaître comme ça ?

Tu ne comprends pas sa fureur. La plage n'est qu'à quelques minutes du campement, et il est courant que les jeunes aillent y faire un tour. Mais tu n'as pas le temps d'être sur la défensive.

– Il y a une bombe tout près du camp ! t'exclames-tu.

Les yeux de Harrison s'écarquillent. Son visage blêmit à vue d'œil.

– Quoi ?

– J'ai croisé par hasard un agent du gouvernement qui la cherchait. Il faut qu'on…

Si tu lui dis : « … trouve la bombe et qu'on la désamorce ! », rends-toi à la page 152.

Si tu lui lances : « … emmène tout le monde aussi loin que possible ! », va à la page 114.

Le monde disparaît juste derrière toi. Un puissant flash de lumière t'aveugle complètement ; un formidable souffle de pure énergie s'abat sur toi, te soulève de terre et te projette en avant. Tu as juste le temps de te couvrir le visage avec tes bras avant que ton corps soit précipité contre l'arbre le plus proche.

Crac ! Dans un hurlement, tu percutes le tronc, suffisamment fort pour te briser les os dessus. Mais tu n'as même pas le temps de sentir la douleur : le mur de flammes est déjà sur toi.

Perdu.

Retourne à la page 22 pour retenter ta chance !

BONUS

Un chapitre secret se dissimule dans ce livre…
L'as-tu trouvé ?

Cette aventure t'a plu ?

D'autres t'attendent, découvre vite : *Piège en haute mer* et *Braquage sous haute tension* !

30 minutes de lecture.

30 issues possibles.

Toujours plus de danger !

Du même auteur chez :

30 minutes pour survivre – Panique en altitude
30 minutes pour survivre – Braquage sous haute tension

Retrouvez-nous sur :

AMJ_romans

amjromans